61
ANNO 7
NUMERO 61
MARZO 1997
LIRE 6000
XENIA EDIZIONI
64 PAGINE
CONSOLE MANIA
Spedizione in abbonamento postale comma 34 art. 2 legge 549/95 - Milano
FIGHTERS MEGAMIX
Il Saturn è un frullatore di beat 'em up
MECHWARRIOR 2
L'Activision porta i mech su PlayStation
ROCKMAN 8
La saga continua anche su PlayStation
DIE HARD THE ARCADE
Il ritorno su Saturn dei picchiaduro a scorrimento
TOMB RAIDER
La soluzione ultima parte
Arriva anche in Italia
IL NINTENDO 64
d'importazione ufficiale
I TITOLI DEL MESE
Blast Chamber * Adidas Power Soccer International '97
Contra: Legacy Of War * Dark Savior * Dark Forces * Grid Run
Spot Goes To Hollywood * Road Rage * Terra Diver *Sentient * Thunder Force Gold Pack
Jet Moto * Fighting Illusion K-1 Grand Prix * Soviet Strike Ray Tracers
Tilt! * Slam Scape * Virtual Pool * Worldwide Soccer 97
Enemy Zero

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

PLAYSTATION

Titolo	Prezzo	
3D LEMMINGS	99.900	(E)
ACTUA SOCCER	99.900	(E)
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	109.900	(E)
AGILE WARRIOR	109.900	(E)
AIR COMBAT	99.900	(E)
ALIEN TRILOGY	109.900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	109.900	(E)
ASSAULT RIGS	99.900	(E)
AYRTON SENNA GO KART	89.900	(E)
BATMAN FOREVER - COIN OP	99.900	(E)
BIOHAZARD - RESIDENT EVIL -	99.900	(E)
BLAM MACHINE HEAD	99.900	(E)
BLAST CHAMBER	79.900	(E)
BREAK POINT TENNIS	99.900	(E)
BROKEN SWORD	99.900	(E)
BUBBLE BOBBLE	89.900	(E)
BURNING ROAD	89.900	(E)
BUST A MOVE 2	89.900	(E)
CASPER	99.900	(E)
CHEESY THE MOUSE	99.900	(E)
CHRONICLES OF THE SWORD	99.900	(E)
COMMAND & CONQUER	99.900	(E)
COOL BOADERS	99.900	(E)
CRASH BANDICOOT	99.900	(E)
DESTRUCTION DERBY 2	99.900	(E)
DIE HARD TRILOGY	99.900	(E)
DISCWORLD	99.900	(E)
DISTRUPTOR	109.900	(E)
DRAGON BALL Z	99.900	(E)
EARTH WORM JIM 2	99.900	(E)
FIFA SOCCER 97	99.900	(E)
FIRO & KLAUD	99.900	(E)
FORMULA 1	99.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99.900	(E)
GEX	99.900	(E)
GRID RUNNER	99.900	(E)
GUNSHIP 2000	99.900	(E)
HARD CORE 4X4	99.900	(E)
HYPER MATCH TOUR TENNIS	99.900	(E)
IMPACT RACING	79.900	(E)
INTERNATIONAL MOTO X	99.900	(E)
IRON & BLOOD	99.900	(E)
IRON MAN X/O	99.900	(E)
JOHN MADDEN 97	99.900	(E)
LOADED	89.900	(E)
LOMAX IN LEMMINGSLAND	89.900	(E)
MORTAL KOMBAT TRILOGY	99.900	(E)
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	99.900	(E)
MYST	99.900	(E)
NBA JAM EXTREME	99.900	(E)
NBA LIVE 97	99.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 97	99.900	(E)
NHL HOCKEY 97	99.900	(E)
OLYMPIC GAMES	99.900	(E)
ON SIDE COMPLETE SOCCER	109.900	(E)
PANDEMONIUM	99.900	(E)
PENNY RACER	99.900	(E)
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	109.900	(E)
PGA TOUR GOLF 97	99.900	(E)
PITBALL	99.900	(E)
PLAYER MANAGER	99.900	(E)
POWER MOVE PRO WRESTLING	99.900	(E)
PRIME GOAL SOCCER	99.900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99.900	(E)
PROJECT OVERKILL	99.900	(E)
RAGING SKIES	119.900	(E)
RAYMAN	79.900	(E)
RELOADED	99.900	(E)
SHOCK WAVE ASSAULT	89.900	(E)
SIM CITY 2000	109.900	(E)
SLAM'N & JAM	89.900	(E)
SMASH COURT TENNIS	99.900	(E)
SOVIET STRIKE	99.900	(E)
STAR GLADIATORS	99.900	(E)
STEEL HARBINGER	89.900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA 2	99.900	(E)
STREET RACER	99.900	(E)
TEKKEN 2	99.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK: THE PANTEON	89.900	(E)
TILT	99.900	
TIME COMMANDO	99.900	
TOBAL NO.1	99.900	
TOMB RAIDER	99.900	
TOP GUN	99.900	
TOPOLINO WILD ADVENTURE	109.900	
TOSHINDEN 2	99.900	
TOTAL NBA 96	99.900	
TUNNEL B1	99.900	
VICTORY BOXING	119.900	
VIEW POINT	89.900	
WARHAMMER - SHADOW OF THE... (INGL)	109.900	
WILLIAM ARCADE	89.900	
WIPE OUT 2097	99.900	
WORLD CUP GOLF	109.900	
WORMS	89.900	
WWF IN YOUR HOUSE	99.900	
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	89.900	
X-COM	99.900	
X2	99.900	

SUPERNINTENDO

Titolo	Prezzo	
90 MINUTE	149.900	(E)
AAH REAL MONSTER	49.900	(E)
ACTRAISER	69.900	(E)
AIR CAVALRY	145.900	(E)
ALIEN 3	79.900	(E)
ARDY LIGHTFOOT	119.900	(E)
ASTERIX	89.900	(E)
ASTERIX & OBELIX	109.900	(E)
BATTLETOADS	89.900	(E)
BRAINIES	69.900	(E)
BREATH OF FIRE 2	139.900	(E)
CHAMPION WORLD CUP	89.900	(E)
CLAYMATES	59.900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	99.900	(E)
DEMOLITION MAN	89.900	(E)
DESERT FIGHTER	99.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	89.900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	149.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 3	149.900	(E)
DOOM	79.900	(E)
F ZERO	79.900	(E)
F1 POLE POSITION 2	149.900	(E)
FEVER PITCH	89.900	(E)
FIFA SOCCER 97	109.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	89.900	(E)
GOOFY TROOPS " "PIPPO" "	69.900	(E)
I PUFFI 2 - A ZONZO PER IL MONDO	119.900	(E)
ILLUSION OF GAIA	69.900	(E)
INCANTATION	109.900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	149.900	(E)
IZZY'S QUEST	69.900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	99.900	(E)
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	79.900	(E)
KILLER INSTINCT	69.900	(E)
KIRBY'S DREAM COURSE	79.900	(E)
KIRBY'S FUN PAK	119.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION SOCCER	109.900	(E)
MEGA MAN X 2	139.900	(E)
MOHAWK & HEADPHONE JACK	119.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119.900	(E)
MR DO!	119.900	(E)
MYSTICAL NINJA	109.900	(E)
NBA JAM	99.900	(E)
NBA LIVE 97	109.900	(E)
NHL HOCKEY 97	109.900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	119.900	(E)
OSCAR	119.900	(E)
PARODIUS	69.900	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	129.900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	69.900	(E)
PINOCCHIO	149.900	(E)
POCKY & ROCKY 2	119.900	(E)
POWER PIGGS	129.900	(E)
POWER RANGERS	119.900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	149.900	(E)
PREISTORIK MAN	99.900	(E)
PRINCE OF PERSIA 2	129.900	(E)
PUTTY SQUAD	59.900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119.900	(E)
REALM	139.900	(E)
SPIROU	119.900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA 2	129.900	(E)
SUPER BC KID	59.900	(E)
SUPER BOMBERMAN	69.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	139.900	(E)
SUPER GHOULS & GHOST	79.900	(E)
SUPER ICE HOCKEY	89.900	(E)
SUPER JAMES POND	79.900	(E)
SUPER MARIO KART	89.900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69.900	(E)
SUPER PUTTY MOON	99.900	(E)
SUPER STAR WARS	89.900	(E)
SUPER TENNIS	79.900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	79.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	79.900	(E)
TETRIS & DR MARIO	79.900	(E)
TETRIS ATTACK	109.900	(E)
THE BRAINIES	79.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	69.900	
THE LAWNMOVER MAN	69.900	
THE LOST VIKINGS	69.900	
THEME PARK	89.900	
TIN TIN (IN TIBET)	129.900	
TOY STORY	149.900	
TRUE LIES	119.900	
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	129.900	
UNIRALLY	69.900	
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	79.900	
VEGAS STAKES	89.900	
WARIO WOODS	69.900	
WHIZZ	129.900	
WINTER GOLD	79.900	
WORLD MASTER GOLF	139.900	
WORMS	79.900	
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	109.900	
YOSHI'S ISLAND	149.900	
YOUNG MERLIN	69.900	
ZOOP	69.900	

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE
di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158
VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI
CDROM, Pc, AMIGA, CD32
MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

GADRIVE

Titolo	Prezzo	
A REAL MONSTER	49 900	(E)
DAMS FAMILY 2	79 900	(E)
DDIN	109 900	(E)
EN SOLDIER	89 900	(E)
ADE CLASSIC	69 900	(E)
ERIX - THE POWER OF THE GODS	89 900	(E)
STRALIAN RUGBY	99 900	(E)
KLEY JAM BASKET	89 900	(E)
MAN FOREVER	69 900	(E)
TLE FRENZY	69 900	(E)
OSSHOT	79 900	(E)
Y COUNT	79 900	(E)
TAL - PAWS OF FURY	49 900	(E)
S BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	109 900	(E)
LEVANIA - THE NEW GENERATION	59 900	(E)
MIX ZONE	59 900	(E)
L SPOT 2 SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	79 900	(E)
CYBERBALL	49 900	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	129 900	(E)
DESERT STRIKE	59 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	49 900	(E)
DISNEY COLLECTION	89 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	69 900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	59 900	(E)
DYNAMITE HEADDY	49 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	99 900	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	59 900	(E)
FIFA SOCCER 97	109 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	79 900	(E)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	79 900	(E)
GAUNTLET 4	69 900	(E)
GENERAL CHAOS	59 900	(E)
GLOBAL GLADIATORS	69 900	(E)
GRAND SLAM TENNIS TOURNAMENT	49 900	(E)
HARD DRIVIN	69 900	(E)
HYPERDUNK	69 900	(E)
I PUFFI	79 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79 900	(E)
IZZY'S QUEST	69 900	(E)
JAMES POND 2 - ROBOCOD	59 900	(E)
JOHN MADDEN 97	109 900	(E)
JUDGE DREDD	69 900	(E)
JUNGLE BOOK	89 900	(E)
JURASSIC PARK 2	69 900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	89 900	(E)
LOTUS TURBO CHALLEGE	59 900	(E)
MARKOS MAGIC FOOTBALL	69 900	(E)
MARSUPILAMI	49 900	(E)
MEGA SWIV	59 900	(E)
MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69 900	(E)
MICROMACHINES 3 - MILITARY -	119 900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	69 900	(E)
NBA ACTION 95	69 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79 900	(E)
NBA LIVE 97	109 900	(E)
NHL HOCKEY 97	109 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	109 900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	79 900	(E)
PHANTOM 2040	79 900	(E)
PINOCCHIO	109 900	(E)
POCAHONTAS	109 900	(E)
PREMIER MANAGER 97	119 900	(E)
PRIMAL RAGE	69 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
RISTAR	59 900	(E)
ROAD RASH	59 900	(E)
ROLO TO THE RESCUE	59 900	(E)
SKELETON KREW	59 900	(E)
SONIC 3D	109 900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	69 900	(E)
SPARKSTER	69 900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	69 900	(E)
STREET RACER	89 900	(E)
SYNDICATE	79 900	(E)
THE LION KING	89 900	(E)
THE OOZE	79 900	(E)
TIME KILLER	99 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	119 900	(E)
TOTAL FOOTBALL	89 900	(E)
TOY STORY	119 900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	89 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	109 900	(E)
VIRTUA FIGHTER 2	119 900	(E)
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2	49 900	(E)
YOGI BEAR (GOLD RUSH)	89 900	(E)
ZOOL	69 900	(E)
ZOOP	59 900	(E)

TURN

Titolo	Prezzo	
LEMMINGS	89 900	(E)
TUA GOLF	109 900	(E)
EN TRILOGY	119 900	(E)
ONE IN THE DARK 2	109 900	(E)
HLETE KINGS (OLIMPIADI)	99 900	(E)
ACK FIRE	89 900	(E)
EAK POINT TENNIS	109 900	(E)
BBLE BOBBLE	89 900	(E)
SS	109 900	(E)
AOS CONTROL	99 900	(E)
OCKWORK KNIGHT 2	89 900	(E)
MMAND & CONQUER	119 900	(E)
BERIA	99 900	(E)
	119 900	(E)
RIUS SAIDEN	49 900	(E)
RIUS SAIDEN 2	79 900	(E)
K STALKER - VAMPIRE HUNTER 2	119 900	(E)
DAYTONA RACING 2 - CHAMPIONSHIP ED.	119 900	(E)
DEFCON 5	99 900	(E)
DESTRUCTION DERBY	99 900	(E)
DIGITAL PINBALL -LAST GLADIATORS -	99 900	(E)
DISCWORLD	99 900	(E)
DOOM	99 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	109 900	(E)
EURO 96	129 900	(E)
EXHUMED	109 900	(E)
FIGHTING VIPERS	109 900	(E)
FORMULA 1 CHALLENGE	119 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99 900	(E)
GALACTIC ATTACK	89 900	(E)
GEX	109 900	(E)
GHEN WAR	89 900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	59 900	(E)
GUARDIAN HEROES	99 900	(E)
GUN GRIFFON	79 900	(E)
HARD CORE 4X4	99 900	(E)
HI-OCTANE	49 900	(E)
HIGHWAY 2000	109 900	(E)
IMPACT RACING	119 900	(E)
IN THE HUNT	89 900	(E)
JOHN MADDEN 97	99 900	(E)
KEYO FLYING SQUADRON 2	99 900	(E)
LOADED	99 900	(E)
MAGIC CARPET	99 900	(E)
MANSION OF HIDDEN SOUL	119 900	(E)
MIGHTY HITS	89 900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	69 900	(E)
MYST	119 900	(E)
NBA ACTION	109 900	(E)
NBA JAM EXTREME	99 900	(E)
NEED FOR SPEED	99 900	(E)
NHL HOCKEY 97	99 900	(E)
NIGHTS	109 900	(E)
NIGHTS WARRIORS : VAMPIRE HUNTER 2	109 900	(E)
OLYMPIC SOCCER	109 900	(E)
PANZER DRAGON 2	119 900	(E)
PARODIUS	69 900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109 900	(E)
PGA TOUR GOLF 97	119 900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99 900	(E)
ROBO PIT	79 900	(E)
SEA BASS FISHING	119 900	(E)
SEGA AGES	109 900	(E)
SEGA RALLY	119 900	(E)
SHINING WISDOM	99 900	(E)
SHINOBI X - SHIN SHINOBI DEN	89 900	(E)
SKELETON WARRIOR	89 900	(E)
SLAM'N & JAM	79 900	(E)
STREET RACER	109 900	(E)
THE INCREDIBLE HULK: THE PANTEON	109 900	(E)
THE STORY OF THOR	89 900	(E)
THEME PARK	99 900	(E)
TILT	89 900	(E)
TITAN WARS	99 900	(E)
TOMB RAIDER	109 900	(E)
TOSHINDEN	89 900	(E)
TOSHINDEN 2	109 900	(E)
TRUE PINBALL	99 900	(E)
TUNNEL B1	99 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99 900	(E)
VIRTUA COP 2	109 900	(E)
VIRTUA FIGHTER 2	119 900	(E)
VIRTUA FIGHTER KIDS	99 900	(E)
VIRTUA HYDLIDE	89 900	(E)
VIRTUAL ON	109 900	(E)
WING ARMS	109 900	(E)
WIPE OUT	99 900	(E)
WORLDWIDE SOCCER 97	119 900	(E)
WWF IN YOUR HOUSE	109 900	(E)

ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax
o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@QUEEN COMPUTER.IT
url: HTTP://WWW.QUEEN COMPUTER.IT
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

GM
K
CO
MC
SC

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

- PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 9

MADE IN JAPAN 22

RECENSIONI 27

PREVIEW 119

TGM CORNER 128

ROGUE & ROLE 131

MAGIA! 132

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 135

FACCE... RIDE 137

CONSOLIAMOCI 138

CONTROL YOUR CONSOLE 141

CYC TOMB RAIDER 142

BOVAS' HARD CAFE' 154

Editore:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

Direttore Responsabile:
Roberto Ferri
ferri@digibank.it

Capo Redattore:
Alessandro Rossetto
alexrossetto@digibank.it

Assistente alla Redazione:
Marco Auletta
rulla@digibank.it

Redattori:
Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Fiorillo, Marco Auletta, Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi.

Segretaria di Redazione:
Roberta Zampieri

Grafica:
Celasco Claudio

Redazione:
Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67

Fotolito:
Litomilano

Stampatore:
Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionaria di Pubblicità
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77

Distribuzione:
ME.PE S.p.A.
Viale Famagosta, 75
20124 Milano

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 50% Milano
Abbonamento a 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano

VIDEOGIOCATORI E GIORNALISTI

A volte è veramente difficile fare parte del mondo videoludico e di quello del giornalismo. I motivi penso che li possiate immaginare tutti, in fondo negli ultimi tempi basta aprire un giornale a caso ed eccoci lì (videogiocatori), presentati al grande pubblico: una massa di alienati, un coro che urla in una notte d'indifferenza sociale - voci giovani (quasi tutte) che, soffocate dalla noia, provano a trasferire la realtà virtuale di un videogioco (o di un gioco di ruolo) nel mondo d'ogni giorno, con risultati devastanti e terribili come suicidi e omicidi.
A questo punto mi pare giusto fare due considerazioni, partendo con la prima in forma interrogativa: siamo davvero così? Penso proprio di no. Caratteristiche fondamentali dei giocatori (sia di ruolo che di videogiochi) sono una sana voglia di divertirsi e, soprattutto, una grande fantasia capace di far compiere a chi la possiede viaggi incredibili ed epiche imprese stando seduto (o seduta) nella propria stanza, o nella cucina di un amico assieme a un gruppo di compagni.
La seconda considerazione riguarda invece i colleghi giornalisti che si sono ritrovati o si ritrovano a dover scrivere articoli sull'argomento. All'inizio la bonaria incompetenza fa sorridere: titoli scritti in maniera errata, sottili riferimenti alle terribili tipologie di videogiochi (picchiaduro o, addirittura, platform - da far ghiacciare il sangue nelle vene, ne converrete con me), fino ad arrivare a pezzi redatti con una conoscenza nulla rispetto all'argomento di cui si deve scrivere, per cui si parlerà di un sistema "lay-station" (che farà fare a tutti gli anglofoni tra voi una grassa risata per il doppio senso) capace di far girare solo un gioco dal costo di mezzo milione. Ma poi si passa alle persone, e la cosa si fa decisamente più seria: si dipingono i giocatori in maniera negativa, la loro immagine viene associata a quella di assassini o di potenziali suicidi, e tutto in base a conoscenze del settore pari a quelle descritte poco fa. Inoltre tutto questo non succede sul periodico scandalistico che, proprio per definizione, cerca necessariamente lo scandalo e la provocazione, ma su quotidiani, settimanali e bisettimanali a diffusione nazionale, creando fenomeni di disinformazione e mistificazione non indifferenti.
Capirete quindi come il mite divertimento causato dalla disinformazione degli stessi organi d'informazione si sia tramutato in una profonda amarezza.
Comunque sia, come dicevo anche in un pezzo sul Giappone scritto qualche tempo fa, la vita continua nonostante tutto (purtroppo non per tutti, grazie a dei personaggi che penso nessuno di noi potrebbe accettare quali videogiocatori), ed esistono anche dei giornalisti competenti (per quanto si possa sempre sindacare il voto di un titolo) sui videogiochi e appassionati quanto voi degli stessi, e che non vi verranno mai a dire che, se giocate a Virtua Cop, probabilmente più tardi andrete a comperare un Beretta F92 per provare a giocare lungo la strada di casa.

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

PLAYSTATION

28	ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97
34	CONTRA: LEGACY OF WAR
41	DARK FORCES
51	GRID RUN
60	JET MOTO
68	MECHWARRIOR 2
122	MICROMACHINES V3 - PREVIEW
76	RAY TRACERS
84	ROAD RAGE
89	ROCKMAN 8
97	SENTIENT
104	SLAM SCAPE
79	SPOT GOES TO HOLLYWOOD
126	SWAGMAN - PREVIEW
115	THE LOST VIKINGS 2
102	TILT!
108	VIRTUAL POOL

SATURN

30	BLAST CHAMBER
37	DARK SAVIOR
46	DIE HARD THE ARCADE
119	ENEMY ZERO - PREVIEW
55	FIGHTERS MEGAMIX
63	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX
51	GRID RUN
72	SOVIET STRIKE
79	SPOT GOES TO HOLLYWOOD
86	TERRA DIVER
94	THUNDER FORCE GOLD PACK
102	TILT!
110	WORLDWIDE SOCCER 97

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Da sempre esclusivamente gli originali !

PLAYSTATION

ACCESSORI PLAYSTATION

Articolo	Prezzo
CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO PAL (RF-UNIT)	29.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
CONTROLLER EXTENS. CABLE	23.900
DISC WIPES	5.000
JOYSTICK ANALOGICO	124.900
JOYSTICK PREDATOR GUN	79.900
JOYSTICK PSX ARCADE	69.900
JOYSTICK RACING	29.900
JOYSTICK SPECIALIZED	119.900
MEMORY CARD 24Mb DATEL	99.900
MEMORY CARD SONY Blister	49.900
MOUSE PLAYSTATION	59.900
MULTI TAP PLAYSTATION	79.900
MULTI-CASE	32.900
PAD CONTROL STATION	34.900
PAD CONTROLLER ORIGINALE	59.900
PAD CONTROLLER PSX	49.900
PAD CONTROLLER ASCII	69.900
PAD EDGE COLOR	39.900
PAD STATION MASTER PAD	39.900
PAD ZERO STREET FIGHTER	34.900
PISTOLA FAZOR	69.900
PISTOLA AVENGER INFRARED	64.900
VOLANTE MAD CATZ PSX	129.900
VOLANTE VRF-1	124.900

GIOCHI PLAYSTATION

arcade

Titolo	Prezzo
ALIEN TRILOGY	94.900
AQUANAUTS HOLIDAY	89.900
ASSAULT RIGS	69.900
AYRTON SENNA KART DUEL	84.900
BLAM! MACHINE HEAD	79.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BURNING ROAD	84.900
CHEESY	69.900
CRASH BANDICOOT	94.900
CYBERSPEED	49.900
DARK STALKERS	84.900
DESCENT	59.900
DESTRUCTION DERBY 2	99.900
DIE HARD TRILOGY	84.900
DISRUPTOR	94.900
DOOM	69.900
DRAGON BALL Z Ultimate Battle	99.900
EARTHWORM JIM 2	89.900
FINAL DOOM	79.900
FIRO & KLAWD	84.900
GALAXY FIGHT	59.900
GEX	49.900
HARDCORE 4x4	89.900
IN THE HUNT	79.900
IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT	89.900
IRON MAN X/O	89.900
JET RAIDER	79.900
JUMPING FLASH 2	89.900
KILLING ZONE	73.900
LOMAX	89.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89.900
MOTORTOON 2	89.900
MTV SLAMSCAPE	79.900
NAMCO MUSEUM Vol.1	89.900
NAMCO MUSEUM Vol.2	84.900
NEED FOR SPEED	84.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTR.	49.900
PANDEMONIUM	84.900
PENNY RACERS	89.900
PITBALL	79.900
PO'ED	99.900
RAGIN' SKIES	89.900
RAYMAN	69.900
RELOADED	94.900
RESIDENT EVIL	99.900
RESIDENT EVIL Inglese	79.900
REVOLUTION X	29.900
RIDGE RACER REVOLUTION	89.900
ROBOPIT	64.900
SKELETON WARRIORS	69.900
SOVIET STRIKE	84.900
SPACE HULK VENGEANCE	79.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.900
STAR GLADIATOR	89.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	99.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.900
STREET RACER	89.900
SUPERSONIC RACER	79.900
TEKKEN 2	89.900
THE INCREDIBLE HULK	94.900
TILT	89.900
TITAN WARS	79.900
TOBAL No.1	99.900
TOMB RAIDER	89.900
TUNNEL B1	84.900
TWISTED METAL 2	89.900
VIEWPOINT	79.900
WING COMMANDER III	79.900
WIPE OUT 2097	94.900
X2	94.900

giochi di società

Titolo	Prezzo
CHESSMASTER 3D	59.900

pilotaggio aerei

Titolo	Prezzo
TOP GUN	95.900

avventure

Titolo	Prezzo
BLACK DAWN	89.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
CHRONICLES OF THE SWORD	89.900
D	69.900
DRAGONHEART	89.900
LEGACY OF KAYN	84.900
MYST	89.900

sport

Titolo	Prezzo
ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	49.900
ANDRETTI RACING	89.900
BREAK POINT	99.900
CONTRA	99.900
COOL BOARDERS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
FIFA SOCCER '97	84.900
FORMULA 1	89.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH	89.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	94.900
MADDEN NFL '97	89.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	89.900
NASCAR RACING '96	84.900
NBA '97	89.900
NBA IN THE ZONE 2	99.900
NBA JAM EXTREME	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	89.900
NHL '97	84.900
ONSIDE SOCCER	99.900
PGA TOUR GOLF '97	84.900
PLAYER MANAGER	94.900
SLAM 'N' JAM	49.900
SMASH COURT TENNIS	89.900
SPACE JAM	94.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	94.900
TRACK & FIELD	99.900
VICTORY BOXING	89.900

strategia

Titolo	Prezzo
A IV EVOLUTION GLOBAL	99.900
COMMAND & CONQUER	89.900
SIM CITY 2000	94.900
WARHAMMER Shadow of Horned Rat	99.900
X-COM Terror from the Deep	89.900

PERGIOCO®
MILANO BRESCIA MONZA ROMA LUGANO

MEGADRIVE

Articolo	Prezzo
MEGADRIVE 2	179.900

ACCESSORI MEGADRIVE

Articolo	Prezzo
CAVO SCART MEGADRIVE	19.900
MEGAPAD	29.900

GIOCHI MEGADRIVE

arcade

Titolo	Prezzo
BATMAN FOREVER	69.900
DONALD IN MAUI MALLARD	59.900
GENERAL CHAOS	59.900
JAMES POND II	59.900
MICKEYMANIA	54.900
MICROMACHINES MILITARY	99.900
PINOCCHIO	99.900
POCAHONTAS	109.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SONIC 3D	109.900
SUPER SKIDMARKS	59.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	84.900
VIRTUA FIGHTER 2	114.900
WORMS	99.900

avventura

Titolo	Prezzo
THE LAWNMOWER MAN	39.900

sport

Titolo	Prezzo
FIFA SOCCER '97	99.900
MADDEN NFL '97	99.900
NBA '97	99.900
NBA JAM	44.900
NBA LIVE '96	59.900
NHL HOCKEY '96	59.900
NHL HOCKEY '97	99.900
PETE SAMPRAS TENNIS	54.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	99.900

Il mese scorso avevo deciso di stupirvi con effetti speciali talmente incredibili che alla fine io stesso sono letteralmente rimasto abbacinato da cotanta beltà delle news...
Questo mese invece, ho deciso di sorprendere me stesso cercando di scrivere in un arco di tempo normalmente improponibile, il malloppone di dieci pagine che segue. Ce l'avrò fatta secondo voi? (ore 23.50)

MAO

Arriva in Italia il Nintendo 64 ufficiale

MARTEDI' 4 MARZO: IL GIORNO DELLA DIPENDENZA...

Nel momento in cui starete leggendo queste righe, con ogni probabilità il 4 marzo sarà già passato o, a seconda della vostra dislocazione geografica, arriverà in un paio di giorni. Per i meno attenti dico subito che il 4 marzo è una data fondamentale per il videogiocatore, data in cui finalmente vedrà la luce il Nintendo 64 in versione PAL!
Per rispettare la tradizione Nintendo in Italia, anche questa volta c'è di mezzo la GiG, per l'occasione (grandissima a dire il vero) GiG Electronics, che è oramai da un sacco di tempo che si occupa di distribuire giochi e console Nintendo (vi dice niente il Super NES?).
Del Nintendo 64 abbiamo già diffusamente parlato, idem per quanto riguarda le specifiche tecniche: il discorso, ovviamente, trasla in una nuova direzione ovvero quella del "voglio sapere quanto costa", "funzionano i giochi giapponesi", "la posso modificare".

Il prezzo iniziale della console dovrebbe aggirarsi intorno alle quattrocentomila lire, cifra tutto sommato abbordabile se si pensa al costo della versione giapponese. La scatola sarà comprensiva di un pad (che è sta mania di mettere un pad solo nelle console non l'ho ancora capita: vabbè che i soldi bisogna pur rubarli in qualche modo, ma così si esagera! Lo stesso discorso vale, ovviamente anche per tutte le altre console attualmente sul mercato...), alimentazione, cavo SCART per collegare la macchina a un normale televisore PAL e, udite udite, Super Mario 64!
Insieme alla console saranno subito disponibili tre titoli da Linea GiG - Super Mario 64, Pilotwings e Shadows of the Empire - e uno da Halifax - Turok -, che verranno seguiti a ruota da Wave Race, in uscita a fine marzo.
Per quanto riguarda la compatibilità con il sistema giapponese non ci è ancora dato di sapere nulla, ma quel che è certo è che la GiG sta già pensando alla pubblicazione anche della imminente periferica 64DD.
Beh, a questo punto direi che si potrebbe quasi farci un pensierino, no?

Arriva Yaroze, la Playstation nera...

DA GRANDE VOGLIO FARE IL PROGRAMMATORE!

Pagina di apertura di questo Anteprimania News di marzo per parlare e fare luce sui misteri che tuttora circondano la cosiddetta Playstation nera, altresì conosciuta con il nome di Net Yaroze (pronuncia "ia roo zei").
Il nome, prende origine dal giapponese (ma va?) e significa qualcosa come "facciamolo insieme": il termine infatti ben si adatta al concetto con il quale è nato Yaroze che fondamentalmente è quello di far lavorare insieme delle persone per potere poi raggiungere degli obiettivi significativi. Visto e considerato che tutti ne parlano, ma in pochi sanno effettivamente a cosa serva e che porte possa aprire Net Yaroze, questo articolo cercherà di fare luce su questi molteplici aspetti.

1) Cosa si può fare con Yaroze?
Yaroze è un kit di sviluppo hobbystico che consente a chiunque di potere scrivere dei giochi per questo sistema. Questa particolare Playstation può fare "girare" indiscriminatamente qualsiasi disco PAL o NTSC anche se, nel secondo caso, bisogna possedere un apparecchio televisivo in grado di decodificare correttamente il segnale.

2) Come funziona il kit Yaroze?
Il software PC permette di scrivere programmi che possono essere compilati e poi scaricati attraverso un cavo seriale sulla Playstation Yaroze, per poi essere giocati in tutta tranquillità.

3) Come mai il prezzo di Yaroze è quasi più del doppio di una normale Playstation?
Beh, la risposta è abbastanza scontata: il kit studiato dalla Sony è una versione molto più abbordabile di altri strumenti per la programmazione che vengono a costare decine di migliaia di sterline, prezzo decisamente elevato per un privato.
La Sony Computer Entertainment Europe dà un supporto ai membri del sistema Net Yaroze attraverso siti Internet dedicati. La stessa Sony tende a precisare che Yaroze non è un sistema per il divertimento casalingo, ma uno strumento che solo chi ha intenzione di mettersi a programmare seriamente dovrebbe prendere in considerazione.

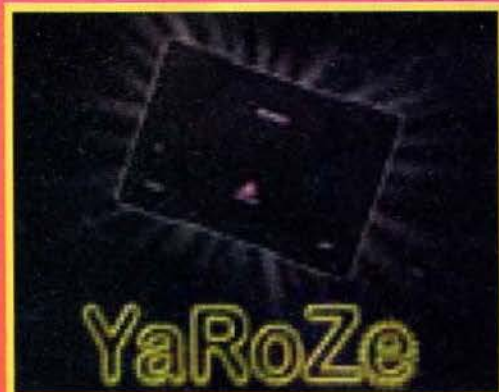
4) Come si sta comportando Yaroze in Giappone?
Bisogna dire, prima di tutto, che il kit di sviluppo è in giro già dal maggio del 1996 e che sono già migliaia gli iscritti alla associazione.
La Sony ha in mente di distribuire un CD contenente alcuni lavori "casalinghi" per fare vedere al mondo cosa un singolo individuo sia in grado di realizzare con Yaroze: la software house nipponica ha anche calcato la mano sul fatto che molti dei programmatori "artigianali" hanno poi trovato un posto di lavoro fisso all'interno della stessa Sony.

5) A chi faccio vedere i miei giochi? E come posso chiedere consulenza?
Attraverso i siti Internet dedicati, un membro della Net Yaroze potrà "uploadare" (inviare, mandare) sui server il proprio lavoro: la cosa bella di Yaroze è che trasformerà una comunità di persone provenienti da tutti i Paesi del mondo in una grande famiglia all'interno della quale ognuno ricoprirà un ruolo specifico. Per esempio, uno in Germania potrà scrivere il codice, uno in Finlandia la musica, uno in Tanzania la grafica e via dicendo.

6) In che cosa consiste il kit di Yaroze?
Il kit è comprensivo del software di navigazione Navigator 2.02 della Netscape per esplorare Internet.
Lo Net Yaroze Starter Kit comprenderà due controller, una access card, un cavo seriale (per collegare il PC al Net Yaroze), un cavo adattatore video SCART, un cavo di alimentazione.
Il software per PC consiste invece in due CD contenenti strumenti di sviluppo, compilatore, utilità di sistema, librerie standard per la programmazione in C, librerie matematiche per Playstation, librerie grafiche per i rendering tridimensionali, librerie per l'interfaccia del controller Playstation, librerie sonore, utilità per la conversione di diversi formati grafici, utilità di conversione e creazione di oggetti tridimensionali, software PIPEX Dial (utile solo agli abitanti del Regno Unito).
I tool per la programmazione sono il compilatore C R3000, un linker e un debugger e la documentazione consiste in tre manuali: Start Up, Utente e Librerie.
Per fare funzionare tutto ciò, dovrete anche essere in possesso di un PC di media bassa potenza (basta un 486 DX2 66) equipaggiato con un modem e un accesso a Internet, oltre ovviamente a un sistema operativo DOS 5.0 o Windows (3.1 o 95).

7) Io non so programmare in C: cose me ne faccio di Yaroze?
Niente.
Sebbene il sistema sia da considerarsi a uso e abuso domestico, non è così semplice da utilizzare: infatti se non si ha una più che buona conoscenza dei linguaggi C e C++, l'impiego di Yaroze da parte di un utente non smaliziato sarà praticamente impossibile.

8) Quanto costa?
Il prezzo di Net Yaroze sarà, al momento del lancio il 28 febbraio, di 550 sterline, il che vuol dire un equivalente in lire di circa un milione e mezzo.

9) Vabbè, io ho comunque deciso di diventare un programmatore, perciò adesso vado dal tipo che mi vende i giochi qua sotto e me lo compro, tanto papà mi ha regalato due milioni perché ho preso 5.5 nel compito di latino e sono stato bravo...
ALT! Yaroze non è in vendita presso i comuni rivenditori ma può essere solamente acquistato presso la Sony Europa. Gli indirizzi ai quali potete rivolgervi sono:
- Internet:
compilate il questionario nella sezione Net Yaroze all'indirizzo http://www.scee.sony.co.uk o via e-mail a ps_yaroze@interactive.sony.com
- Telefono:
07000 YAROZE o 0044 (0) 171 447 1616
- Posta:
Yaroze Application,
Sony Computer Entertainment Europe,
Waverley House,
7-12 Noel Street, London, W1V 4HH UK
Fax: 0044 (0)171 390 4324

L'evoluzione del Playstation

VI SIETE MAI CHIESTI...

... cosa diavolo sia quella specie di presa che si trova nell'angolo posteriore destro della vostra Playstation dove troneggia la scritta Parallel I/O? No? Beh, è giunto il momento di farlo, visto e considerato che attraverso quella misteriosa presa, la Playstation vivrà di una seconda giovinezza!
Pare infatti che entro breve anche la Sony metterà a disposizione dei propri utenti la possibilità di collegarsi a Internet, consentendo di creare una nuova dimensione per quanto riguarda il divertimento online.
Ovviamente alla presa andrà collegato un modem con il quale ci si dovrà connettere ai siti esclusivi Sony (e alla quale bisognerà pagare un canone) per giocare con gente da tutto il mondo.
Chiaramente questa è una risposta al Netlink della Sega, già in commercio da qualche mese ed è una fetta di mercato che Sony non può permettersi di perdere: infatti, pare che entro l'anno 2000, solo in Inghilterra, il valore monetario del divertimento in rete si aggirerà tra i 50 e i 750 milioni di sterline. Cifre da capogiro se si pensa che si tratta di giochi...

LA MILLENNIUM FIRMA CON SONY

La software house di Cambridge, la pluridecorata Millennium (già autrice di James Pond e Defcon 5, fondatasi nel 1989), ha firmato un contratto per sviluppare titoli per la Sony.
Il General Manager della Sony Computer Entertainment Europe ha ammesso che questa strategia fa parte di un piano che consiste nel portare dalla propria parte i maggiori e più innovativi sviluppatori di software.
Medievil, questo il titolo del primo gioco Millennium che apparirà su Playstation, sarà, a detta del direttore di produzione Anil Malhotra, uno dei titoli di cui si parlerà di più in questo anno. Staremo a vedere...

L'ANGOLO DI RESIDENT EVIL 2

Come ogni mese eccoci a parlare di uno dei titoli più attesi dell'ultimo secolo, ovvero il sequel del capolavoro della Capcom, il leggendario Resident Evil (o Bio Hazard che dir si voglia).
È ufficiale che verrà prodotta una versione in celluloide e toccherà a Bernd Eichinger e alla Constantin Film portare sui grandi schermi il videogioco più terrorizzante di tutti i tempi.
La storia la conosciamo tutti, ma magari un leggero ripasso non guasterebbe: lo S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squads), un'unità paramilitare americana, viene spedita a Raccoon City, un piccolo centro montano, per indagare su alcuni misteriosi omicidi e sulla sparizione della squadra Bravo, mandata in avanscoperta.
Il gruppo, dopo essere stato attaccato in un campo di grano da una creatura che sembra un cane, trova rifugio in una magione nella campagna e verrà a contatto con mutazioni genetiche orripilanti e un piano losco davvero molto più grande di loro.
Bernd Eichinger, dopo un lungo dialogo con il presidente della Capcom Kenzo Tsujimoto e Yoshiki Okamoto, è riuscito a convincerli che Resident Evil sarebbe potuto diventare un film di grandissima atmosfera e di sicuro successo.
L'accordo tra la Constantin e la Capcom è stato raggiunto anche grazie all'intervento di Daniel Kletzky, che occuperà anche il ruolo di produttore.
Il compito di scrivere la sceneggiatura toccherà a Alan McElroy, già autore del plot del film Spawn (basato sull'omonimo fumetto ideato da Todd McFarlane). L'ultimo lavoro di McElroy è stata la sceneggiatura di Die Hard 4: e noi non sapevamo nulla...Come è possibile?
Ma le novità non sono certo finite qui,

La terza guerra mondiale?

ADVANCED WORLD WAR: LA GUERRA MAI VISTA!

Saturn

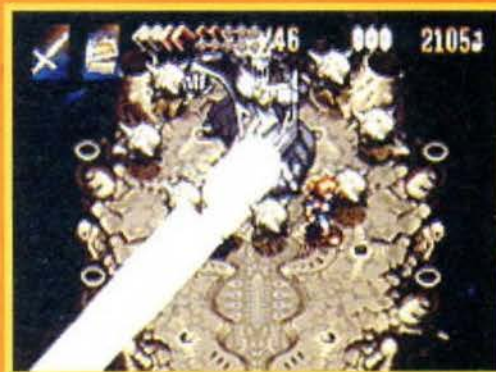
I tedeschi ritornano in questo secondo capitolo della serie inaugurata dalla Sega con Iron Storm (chi se lo ricorda?).
Le innovazioni apportate sono davvero molteplici e per la gioia di grandi e piccini, aggiungeranno una profondità ancora maggiore per un titolo che altrimenti verrebbe bellamente snobbato dalla comunità Saturn.
Advanced World War - Last Of The Millennium infatti, è un simulatore bellico, categoria che, spesso e volentieri viene ignorata dai più, magari alla ricerca di un titolo più d'azione.

Le immagini in nostro possesso fanno ben sperare anche se sarebbe bello credere che non siano solo animazioni precalcolate ma che si tratti del gioco vero e proprio. Comunque sia, dovremo attendere ancora poco poiché la data di uscita è prevista per questa primavera.

Alundra: l'ennesimo RPG!

LA SONY CI PRENDE GUSTO

Playstation

Dopo avere assaggiato il successo di essere distributore di un gioco come Final Fantasy VII (che, come tutti ben sapranno, è stato realizzato dalla Square), la Sony torna alla carica con un nuovo gioco di ruolo fantasy che, a detta di molti, sarà l'asso nella manica del colosso nipponico: sto parlando di Alundra, un RPG classico molto simile a Zelda come aspetto.
La storia narra di un ragazzo in grado di entrare nei sogni della gente e che, proprio attraverso questi, dovrà intraprendere un lungo e periglioso cammino: durante l'avventura, il giocatore potrà fare conto su un numero di armi e magie davvero spropositato, oltre al fatto che potrà compiere una serie di azioni davvero interessanti come nuotare, arrampicarsi e via discorrendo. La storia è stata scritta da uno scrittore di narrativa giapponese pieno di talento, mentre la grafica e il sonoro sono stati rispettivamente affidati a Miyoshi Tamaki (Landstalker e la serie Feda) e Kouhei Tanaka (molte colonne sonore di film di animazione...).
Alundra uscirà ad aprile, ma non si sa ancora se la Sony deciderà di tradurlo per destinarlo al mercato di tutto il mondo. Intanto beccatevi le foto...

Horror sempre più trendy!

I PROFANATORI DI TOMBE SECONDO KONAMI

Playstation, Saturn

La Konami è sempre stata all'avanguardia per quanto riguarda gli shoot 'em up puri e, con l'avvento delle console dell'ultima generazione, non si è comunque tirata indietro e ha rispettato la tradizione.
La peculiarità principale di Crypt Killer, questo il nome del gioco che uscirà a marzo per Playstation e su Saturn questa estate, è data dal fatto che è stato disegnato per funzionare anche con le pistole Justifier, delle quali abbiamo diffusamente parlato qualche numero fa.
Lo scenario di Crypt Killer è oramai quello usuale dell'horror al quale oramai abbiamo

fatto il callo: scheletri, gargoyle, zombi e amenità di qualsiasi tipo si frapporranno tra voi e il vostro obiettivo finale che è... boh, qualcosa di dovrà pur fare, no?
Sei mondi fatiscenti e una tonnellata di armi differenti completano l'opera.

visto e considerato che Resident Evil 2 ha subito un ulteriore ritardo, dovuto a un design rinnovato sotto tutti i punti di vista, poiché la sensazione generale dei programmatori e dei playtester era che il sequel fosse troppo simile all'originale. Ed è per questo motivo che non vedremo Resident Evil 2 che molto avanti in questo anno e, soprattutto, sulla bellezza di due CD.
La Capcom ha anche menzionato un aspetto del gioco totalmente nuovo ribattezzato "Zapping" che coinvolgerà (non chiedetemi in che modo), la Memory Card. Mah, vedremo...
Infine passiamo a dare un'occhiata alla versione Saturn: pare infatti che Resident Evil sulla console Sega non sarà in tutto e per tutto uguale a quello per Playstation e subirà alcune variazioni. I giocatori di tutto il mondo possono stare tranquilli...

BRUCE WILLIS E L'ACTIVISION

Incredibile dictu! Il sosia del nostro peloso caporedattore (o viceversa, non l'abbiamo mai capito) ha firmato un accordo con l'Activision per la realizzazione di un titolo esclusivamente basato sulla sua persona e che si intitolerà Apocalypse. Se non vi viene in mente da che film verrà tratto il gioco, state tranquilli, il film non esiste! Come dicevo in precedenza, Apoclypse è un gioco che vede Bruce Willis nei panni del protagonista digitale o, come lo hanno ribattezzato i programmatori dell'Activision, il primo partner (non amoroso) virtuale della storia del industria dell'intrattenimento. Che bella storia, eh?
La software house americana utilizzerà una rivoluzionaria tecnica di cyber-scanning e motion capture per "catturare" i movimenti della superstar hollywoodiana, in modo tale da potere creare dei personaggi integralmente tridimensionali basati proprio sul buon vecchio Bruce.
Apocalypse, che vedrà la luce quest'autunno, è un'operazione multimiliardaria (solo per il fatto che il soggetto principale sia Bruce Willis, vi lascio immaginare le cifre da capogiro...): "Quando all'Activision mi hanno fatto vedere il look di Apocalypse, sono rimasto letteralmente incantato" - afferma Willis - "e sono orgoglioso di partecipare a un progetto di questo tipo. Tutti gli altri giochi, diventeranno obsoleti...".

Inarrestabile Capcom!

ARRIVANO I ROBOT PESTONI

Saturn

La Capcom si prepara a lanciare sul mercato una confezione speciale di Cyberbots, l'ultima conversione di un picchiaduro da sala.
La confezione speciale che verrà distribuita

in 55555 esemplari nel solo Giappone al prezzo di 7800 yen, conterrà un Cyberbots Secret File, un libro brossurato di disegni e un sacco di amenità per la gioia di collezionisti e mentecatti.
Cyberbots sarà compatibile con la cartuccia da 8 MB di RAM della SNK, anche se non sarà necessaria per giocare: diciamo solo che aumenterà il numero dei frame di animazione.

Ma di cosa parla Apocalypse? È ambientato in un futuro oscuro e violento, dove sono le religioni a farla da padrone e il risultato di questo fanatismo è che i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse (no, non sono i Four Horsemen di San Francisco) sono decisi a spazzare via l'umanità. Il giocatore, con l'ausilio di armi basate sulla nanotecnologia, dovranno debellare le forze del male e preservare la razza umana.
Bene, non mi rimane altro da fare che dare un appuntamento tra qualche mese per avere ulteriori notizie e, eventualmente, mostrarvi qualche foto. Ah, l'unico formato finora in lavorazione è Playstation...

FINAL FANTASY CORNER

Come accaduto per Resident Evil, ecco arrivare un angolino apposito per la saga della Square giunta al settimo capitolo (che contiamo di recensire quanto prima): molte le notizie e i pettegolezzi, quindi non indugiamo oltre e proseguiamo.
Nel tentativo di sfatare le voci che circolavano sull'imminente conversione da parte della Square di Final Fantasy I su Playstation, dalla stessa software house nipponica è giunta una notizia più o meno ufficiale che afferma la pubblicazione di Final Fantasy IV (Final Fantasy II negli USA) questa primavera.

La conversione sarà completamente fedele all'originale (nel senso che sarà in tutto e per tutto simile a un titolo per SNES del 1991), ma si rumoreggia che il gioco sarà accompagnato da una nuova introduzione in computer grafica e da una nuova colonna sonora suonata direttamente da CD.
Per quanto riguarda Final Fantasy VII invece, il terrore che la conversione da giapponese ad americano avrebbe indotto a tagliare alcune scene (come dal passaggio Biohazard - Resident Evil) o addirittura una revisione della storia, era davvero tangibile. La Sony ha invece annunciato che non effettuerà nessuna di queste operazioni, nemmeno se il gioco dovesse risultare indicato a giocatori adulti (in America esiste sempre il problema della censura...).

Un'occhiata al prossimo picchiaduro per N64

DARK RIFT: UN COMPROMESSO TRA 2D E 3D?

N64

La Vic Tokai ha annunciato che sta ultimando la programmazione di Dark Rift, inizialmente pensato come un titolo per Playstation, ma cambiato in corsa e spostato su una macchina più potente.
Le motivazioni di questo cambio radicale di direzione sono del tutto ignote, ma una cosa è certa, che la versione per N64 potrà godere di un frame rate davvero invidiabile, delle animazioni con un motion capture ottico.

Dal punto di vista tecnico, Dark Rift provvederà prese multiple, combo breaker e chain combo. La data di uscita è ancora ignota, ma si spera di vederlo entro la fine dell'anno.

Il ritorno della Datel

ACCESSORI PER N64

La leggendaria Datel, produttrice di uno strumento (Action Replay) in auge da più di dieci anni su tutti i formati maggiori, torna alla ribalta con una serie di accessori che non potranno non fare la gioia degli utenti Nintendo 64.
Il primo accessorio è Game Killer che, grazie a una tecnologia Smart Card, permette di accedere e modificare alcuni parametri di gioco come le vite infinite.
Passiamo alle Memory Card che sono ben due: Mega e Plus.
La prima Memory Card offre non meno di venti volte lo spazio della normale controparte per N64 ed è fornita anche di un Led luminoso che indica anche il numero di posizioni presenti.

Plus invece quadruplica "solamente", ovviamente a un prezzo inferiore della Mega.

L'ascensore suona sempre due volte

ELEVATOR ACTION RITORNA!

Saturn

Dalla Ving sta per arrivare il seguito di uno dei giochi che ha fatto la storia, una vera e propria pietra miliare nel divertimento videoludico.
Elevator Action ed Elevator Action Returns, sotto etichetta Taito, verranno rilasciati entro brevissimo tempo per la console di casa Sega. Il sequel, ovviamente, sfrutterà appieno le nuove tecnologie, anche se manterrà, almeno parzialmente il look dell'originale.

L'unica differenza tra l'originale, che oramai si porta sulle spalle la bellezza di dodici o tredici anni, è che all'inizio si potrà scegliere tra tre differenti personaggi, mentre per il resto siamo sempre lì: esplorare da cima a fondo un grattacielo, recuperare i piani segreti, uccidere i cattivi e scappare indenni, ovviamente utilizzando al meglio gli ascensori.
Se non dovesse piacervi il nuovo gioco, potete sempre trastullarvi con l'originale, che verrà pubblicato sullo stesso CD. Ah, che bei tempi...

Meglio così!
Intanto su Internet si è accesa *una diatriba* se effettivamente FFVII sia il miglior RPG di sempre: quello che è certo invece, è che rispetto a Final Fantasy VI, l'ultimo capitolo è in media più longevo dalle 15 alle 20 ore. Ragazzi, non so voi, ma io non vedo l'ora di averlo per le mani!

NOVITÀ SATURN

La id Software è pronta a conquistare anche le console con la conversione del pluriacclamato Quake. Per chi non lo sapesse - difficile - Quake è uno dei tanti cloni di Doom (anche se parlare di clone per un gioco fatto da coloro che hanno inventato Doom pare un po' un paradosso): spara e fuggi in soggettiva con una miriade di mostri da fare fuori con una delle otto armi a disposizione e di livelli da esplorare.
Dalla Scavenger invece sta per arrivare Scorcher, un gioco di guida molto particolare, in quanto non avremo a che fare con dei canonici veicoli, bensì con una specie di campo di forza sferico, all'interno della quale c'è un pilota: insomma, l'evoluzione dei Rollerblade.
Entrambi i titoli sono previsti entro la fine di aprile.

La Konami si sbottona

PRIME IMMAGINI DI GOEMON 64

N64

Dopo mesi in cui la Konami non rilasciava null'altro che immagini statiche davvero incredibili, finalmente si è saputo qualcosa di più di questo gioco di azione (che fa un po' il verso a Mario, bisogna dirlo). Insomma, la grafica è veramente sconvolgente e per la realizzazione delle animazioni del personaggio principale si è ricorsi alla tecnica del motion capture, cosa molto rara per un titolo di questo genere.
La data di uscita è ancora avvolta nel mistero, ma si tratta comunque di pochi mesi. O almeno credo...

Scoop sensazionale!

AI DRAGHI GIRANO LE PALLE TRE VOLTE!

Saturn

Uno dei giochi più acclamati dagli amanti dei puzzle game sta per tornare: sto parlando ovviamente di Puzzle Bobble, giunto oramai alla sua terza incarnazione!
E vi dirò di più, una volta tanto, oltre a delle foto, posso anche affermare di sapere esattamente la data di pubblicazione: il 28 marzo! Si potranno scegliere più personaggi oltre ai canonici draghetti, tutti parodie di altri giochi famosi: vi bastano Ryu, Sonic e la ragazzina del Mah Jongg?
Perciò tenete d'occhio il vostro negoziante di fiducia (che magari importa direttamente dalla Terra del Sol Levante) e mettete da parte i quattrini!
Ready? Gooooo!

Software Universe®

CONSOLLES department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

PROSSIME APERTURE
CREMONA IN CENTRO CITTÀ
BRESCIA VIA MAMELI
BERGAMO VIA XX SETTEMBRE
PER MAGGIORI INFORMAZIONI TELEFONA AL 02/42.300.10

SEGA®
SATURN USA + V. FIGHTER II + V. COP + DAYTONA + PAD + SEGA RALLY
L.548.000

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

NUOVO PUNTO VENDITA

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®?**
- Vuoi diventare un **Consolles Departement®** Point?

telefona 02-42.22.684!

CONSOLLES® department Point

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

Imminente pubblicazione in sala giochi!

STREET FIGHTER 3 IN DIRITTURA DI ARRIVO!

Coin-op

In America sta per essere rilasciato il coin-op del terzo capitolo di una delle saghe più avvincenti di tutti i tempi. Per ulteriori informazioni riguardo il gioco vi rimando alle news apparse sullo scorso numero. In questo box troverete una panoramica sui personaggi presenti nel gioco e sul loro aspetto.

- ALEX

Il biondino americano è abbastanza un duro: ha lasciato da giovane la casa per allenarsi con Tom, un soldato americano in pensione e ora che il suo maestro è stato fatto fuori da un uomo misterioso, Alex è deciso a vendicarlo.

- DUDLEY

Dudley è l'erede di M. Bison o Balrog che dir si voglia: comunque sia è un pugile proveniente dalla Gran Bretagna e la sua velocità e la sua abilità sono letali per chiunque.

-ELENA

Questa donzella è figlia del capo di una tribù africana e usa uno stile di lotta brasiliano denominato Capoeira, basato molto sul gioco di gambe: sarà, ma a me ricorda molto Dhalsim.

- IBUKI

Una studentessa che frequenta il liceo proveniente dal Giappone: Ibuki ha trascorso tutta la sua vita studiando il Ninjutsu e durante i combattimenti lo abbina a un'altra antica arte marziale giapponese. Letale, ma debole.

- KEN

Ha bisogno di presentazioni? Non credo... La sua partecipazione al torneo è dovuta al fatto che ha promesso alla moglie Eliza di non partecipare a nessuna manifestazione in cui non ci sia anche Ryu. Perché mai, poi?

- NECRO

Il russo della situazione, praticamente il figlio di Chernobyl: deforme e con gli arti snodati, Necro è davvero temibile, anche se il suo unico scopo è quello di sfuggire da coloro che l'hanno conciato in questa maniera.

- ORO

Un altro lottatore poco umano: ha 140 anni e vive nelle caverne della foresta amazzonica (un po' come Blanka) e canta dalla mattina alla sera "Roots" dei suoi amici Sepultura. Combatte usando un braccio solo...

- RYU

No comment. O comment? No...

- SEAN

Un altro brasileiro? Ebbene sì! Sean è un giovanotto che vorrebbe imparare le arti marziali da Ryu e suonare con i Sepultura. Inutile dire che nessuna delle due cose gli è andata bene nella vita e si vede...

-YUN & YANG

Ma dai e questi sarebbero due maestri (siamesi) di Kung Fu provenienti da Hong Kong? Ma fatemi il piacere...

Crichton e i suoi dinosauri

IL MONDO PERDUTO SU CONSOLE

Playstation, Saturn, Game Gear, MegaDrive

Mentre tutti attendono con trepidazione il film del seguito di Jurassic Park, The Lost World è già entrato in lavorazione presso gli studi della Dreamworks Interactive. Il look sembra davvero molto intrigante, anche grazie alle texture applicate ai dinosauri in modo da renderli il più realistici possibili, e lasciando per una volta da parte l'orgia di poligoni che oramai accompagna ogni gioco.

L'engine grafico, che ricorda molto quello di Spider e di Pandemonium, aiuterà il giocatore a calarsi meglio nell'ambientazione: venti livelli suddivisi in quaranta stage condiscono il resto.

Dino dammi un Crodino...

TORNANO I VAMPIRI DELLA CAPCOM

Coin-op

Vampire Savior: The Lord Of Vampire è in dirittura di arrivo in sala giochi e la Capcom ha promesso grandi sorprese!
Tanto per cominciare, le chain combo sono rimaste, alla stessa stregua delle guard reversal, anche se quest'ultimo movimento è

stato reso decisamente più semplice da compiere.
Sono stati aggiunti inoltre la bellezza di quattro nuovi personaggi: Q-Bee, Jedah, Lilith (gran bel nome) e Bulleta. Per contro,

pare che siano stati rimossi tre personaggi: Phobos, Pyron e Donovan.
I fondali sono stati tutti ridisegnati, così come alcune sequenze di mosse, ma tutto sommato il gioco è completo solo al 50 %, come affermano alla stessa Capcom.

Ancora Konami, ancora RPG

UN CUORE VANDALO, VANDALO DA LEGARE

Playstation

Mentre prima i titoli RPG per Playstation si contavano sulle dita di una mano, ora cominciano a essere anche troppi. Comunque sia, Vandal-Hearts è l'ultimo capitolo della dinastia degli RPG firmati Konami, reduce da un grandissimo successo ottenuto con Suikoden.
La visuale è una classica isometrica tridimensionale davvero intrigante, anche se gli sprite che la popolano non sono certo quello che si suol

dire lo stato dell'arte. In ogni caso, la Konami ci ha già stupito diverse volte e non è da escludersi che anche in questo caso riesca a tirare fuori il fatidico asso nella manica.
Bisognerà aspettare la fine del mese perché il gioco venga commercializzato

Sale la febbre del massacro

RELOADED DEVASTA INTERNET

Ultraviolenza allo stato brado, sangue frattaglie che schizzano a destra e a sinistra. Un successo allucinante, tanto che la Interplay ha ben pensato di sfruttare il mondo grottesco di Reloaded e tirarne fuori un bel sito Internet ubicato all'indirizzo http://www.reloaded.com
Su questo bel sito potrete trovare tutte le informazioni sul gioco più irriverente degli ultimi tempi e soprattutto un sacco di notiziuole di contorno. Pensate che a causa dei

contenuti espliciti, del linguaggio e della violenza gratuita, il sito non è accessibile ai mi-

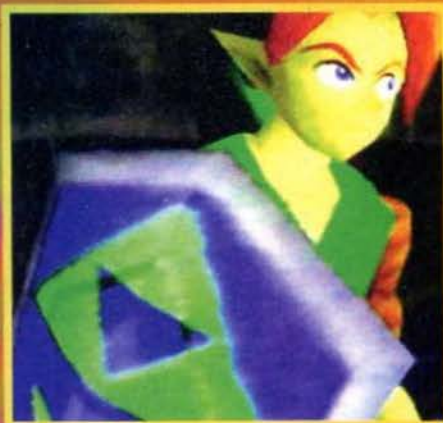
nori di 18 anni. Rabbrividiamo...
Ah, lo sapete che è uscito pure il fumetto? Addirittura scritto da Alan Grant e copertinato da Simon "Sclero" Bisley?
Non c'è più religione...

A volte ritornano

ZELDA ABBANDONA IL 64DD

N64

Se tutti inizialmente credevano che Zelda sarebbe stato il primo gioco a inaugurare il lancio del 64DD (la nuova periferica dell'Ultra 64), beh mi dispiace dirlo ma con ogni probabilità il gioco verrà pubblicato su cartuccia.

Pare infatti che il titolo di lancio per il 64DD sarà Mother 3 che, è giunto a un livello di programmazione pari al 10-20 %. Questo dato è molto significativo, in quanto riduce le speranze di vedere la nuova periferica della Nintendo in tempi abbastanza brevi e già si parla di dicembre/gennaio dell'anno prossimo.

Alla fine della fiera, il discorso va tutto appannaggio di Zelda, completo quasi al 50 % e quindi i tempi di pubblicazione si ridurranno ulteriormente visto e considerato che verrà, almeno inizialmente, pubblicato solo su cartuccia.

Che altro dire? Niente, guardate le foto e sbavate...

Inizia la stagione delle fiere

ARRIVA CARTOOMICS!

Puntuale come ogni anno, torna Cartoomics, la fiera del fumetto più importante dopo Lucca Comics. Noi, come tutti gli anni, saremo presenti all'appuntamento, fissato dal 6 al 9 marzo, dove potrete trovare fumetti e, ovviamente, la vostra rivista preferita, esposta in uno stand della bellezza di 18 metri quadrati...

Ci vediamo in Fiera!

Il guanto di sfida alla Capcom

OVERBLOOD: TROPPO SANGUE?

Playstation

Il gioco della Riverhill Soft è stato acquistato dalla Electronic Arts per la pubblicazione fuori dal Giappone. Overblood è chiaramente un arcade adventure ispirato a Resident Evil e, visto e considerato che dovrebbe essere pubblicato ad aprile o maggio, è un titolo da tenere in considerazione.

La grafica sembra buona, anche se il look del personaggio principale mi ha lasciato un po' perplesso... Staremo a vedere, comunque.

Il 64DD all'orizzonte...

LA MAMMA E' SEMPRE LA MAMMA

N64

La Nintendo continua in tutta tranquillità lo sviluppo di Mother 3, terzo capitolo di una saga il cui secondo episodio venne tradotto, fuori dall'isola orientale con un Earthbound. Visto e considerato che Zelda 64, il titolo che avrebbe dovuto fare da testimonial per il lancio del 64DD, probabilmente uscirà solamente su cartuccia, la scelta per il debut title è ricaduta su questo Mother 3, un misto tra RPG e picchiaduro. Staremo a vedere l'evoluzione della faccenda...

IL FUTURO ARRIVA A BOLOGNA

Ci saremo anche noi al Futurshow di Bologna (9-13 Aprile), la fiera dedicata interamente al mondo della multimedialità e del futuro. Le riviste **Xenia** (da **PC Action** a **The Games Machine**, da **ConsoleMania** a **Mac Power**, da **PC Target** alla nuova nata **Internet Traveler**) saranno presenti all'evento fieristico di questa primavera, il grande spettacolo del futuro di cui tutti i visitatori potranno essere realmente protagonisti.

Il **FUTURSHOW** infatti non è semplicemente una fiera, nel senso classico del termine, ovvero un'esposizione di prodotti. È anche e soprattutto un evento a cui tutti possono partecipare in prima persona, grazie alle numerose iniziative di coinvolgimento diretto di quanti si avventureranno tra i padiglioni della manifestazione.

Vi abbiamo già segnalato il mese scorso alcuni degli eventi che caratterizzeranno questa seconda edizione del **FUTURSHOW**, come ad esempio l'Oscar del **CD-Rom**, il Museo del Videogioco, il padiglione Pianeta Musica o la sezione Photoart, il Museo di Archeologia Informatica o l'Oscar Siti Internet. Numerosi saranno anche gli incontri con personaggi ed esperti dello spettacolo, della politica, dello sport e dell'informazione su temi di particolare interesse ed attualità. Ma più si avvicina la fatidica data di apertura del **FUTURSHOW**, più prendono corpo ulteriori iniziative.

ARRIVANO GLI UFO

Tra le tante spicca sicuramente l'ampia sezione dedicata all'affascinante e sempre attualissimo tema degli **UFO**, che ormai da decenni non costituisce più solo l'argomento della letteratura e della cinematografia fantascientifica, ma è un fenomeno che viene considerato e studiato anche sotto il profilo scientifico e tecnologico. Al **FUTURSHOW** quindi vi saranno documentari, filmati, ricostruzioni al computer, immagini, tutto sugli oggetti volanti e sugli alieni, compreso un ciclo di proiezioni dedicato ai film "cult" e una postazione di realtà virtuale per entrare in contatto con gli **UFO** attraverso un gioco interattivo.

IL DESIGN A FUTURSHOW

Un'altra sezione che si annuncia interessantissima è quella dedicata al design di tendenza. Da quest'anno quindi il design entra di diritto a far parte della grande kermesse del **FUTURSHOW**, con una forte connotazione High Tech. Il mondo del design, nei suoi aspetti di forma d'arte visuale e funzionale, verrà presentato attraverso mostre, proiezioni, installazioni e teleconferenze. In questo ambito potremo scoprire, per esempio, come sarà la casa del futuro, con tutti gli oggetti che cambieranno radicalmente le nostre abitudini quotidiane, oppure incontrare alcuni dei massimi esponenti a livello internazionale del design, come Emilio Abasz, Giorgetto Giugiaro, Alessandro Mendini e Ettore Sottsass.

ENTRARE GRATIS

L'ampia partecipazione e il consenso ottenuti da parte del pubblico giovane dalla prima edizione della manifestazione hanno spinto gli organizzatori del Futurshow a coinvolgere nuovamente scuole, licei, istituti tecnici e università, che sono stati invitati a partecipare gratuitamente alla fiera nei giorni 10 e 11 aprile. Le adesioni dovranno pervenire alla Segreteria Organizzativa (fax 051-766133) entro il 20 marzo specificando in quale giorno avverrà la visita. In questo modo il giorno prestabilito i gruppi studenteschi potranno trovare il proprio biglietto prenotato presso la biglietteria della Fiera di Bologna esibendo una copia del fax inviato.

TROVARE UN LAVORO MULTIMEDIALE

Inoltre un ampio spazio è stato dedicato a uno dei problemi maggiormente sentiti dai giovani, quello del lavoro. **FUTURSHOW** mette infatti a disposizione dei giovani due utili iniziative per aiutare i giovani ad orientarsi nel mondo del lavoro e dello studio.

Si tratta di Cercolavoro Giovani, una rassegna di possibilità lavorative nel settore multimediale, e Ideegiovani, uno spazio dedicato a quanti vogliano esporre gratuitamente i loro progetti, le loro invenzioni, le loro ideazioni, mirate al mondo digitale/multimediale. Se volete partecipare a queste iniziative, dovrete inviare la vostra domanda all'indirizzo e-mail futurshow@futurshow.it a partire dal 1° marzo in poi.

Per quanto riguarda Ideegiovani, i partecipanti potranno esporre le loro proposte "in diretta" contando anche sulla presenza di esperti e operatori del settore multimediale, mentre coloro che cercano un lavoro in questo settore potranno incontrare sul posto o "virtualmente" (via Internet) esperti e potenziali datori di lavoro.

SCRIVERE IL FUTURO

Inoltre, in considerazione del fatto che il **FUTURSHOW** si propone *quest'anno con una* forte valenza culturale e sociale proprio rivolta al mondo giovanile, viene lanciato un concorso letterario per giovani talenti dal titolo Scrivere Il Futuro.

Il concorso si rivolge ai giovani tra i 18 e i 30 anni che vogliano mettere alla prova il loro talento, scrivendo un racconto su un tema legato all'evoluzione delle nuove tecnologie in relazione alla vita dell'uomo del futuro. Il bando è disponibile presso lo Spaziogiovani del **FUTURSHOW**, ma la consegna dei lavori dovrà avvenire entro il mese di settembre 1997.

IL TRENO DEL FUTURO

Tra le iniziative speciali legate a questa seconda edizione del **FUTURSHOW** c'è anche la possibilità di raggiungere la manifestazione sui nuovissimi ETR 500 dalle stazioni ferroviarie di Milano Centrale, Roma Termini e Bolzano, che arriveranno direttamente dentro la Fiera di Bologna in prossimità dei padiglioni del **FUTURSHOW**.

Le carrozze centrali dei treni saranno equipaggiate con computer, terminali e altre tecnologie che consentiranno di saggiare in anteprima quanto la fiera offrirà al pubblico.

Per sapere tutto su orari, frequenze e costi dei biglietti tenete d'occhio giornali e radio nei giorni immediatamente precedenti il **FUTURSHOW**.

IL FUTURSHOW SU INTERNET

Ovviamente però la scaletta del **FUTURSHOW** è in continua evoluzione. Non passa giorno che gli organizzatori non valutino nuove possibilità e annuncino ulteriori iniziative. Per trovare tutte le informazioni su ciò che accadrà alla Fiera di Bologna dal 9 al 13 aprile potete collegarvi al sito http://www.futurshow.it.

Vi aspettiamo a Bologna!

Il gioco di corse con il titolo più bieco della storia!

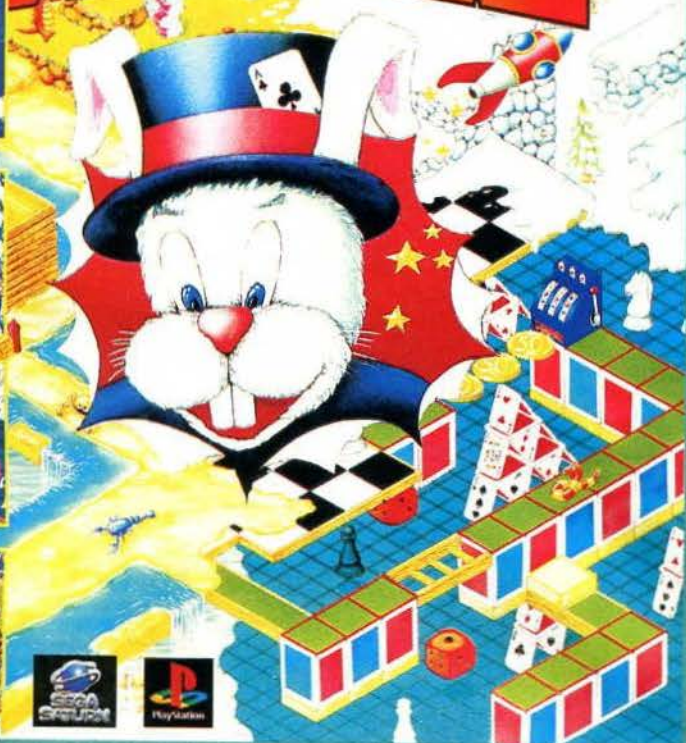
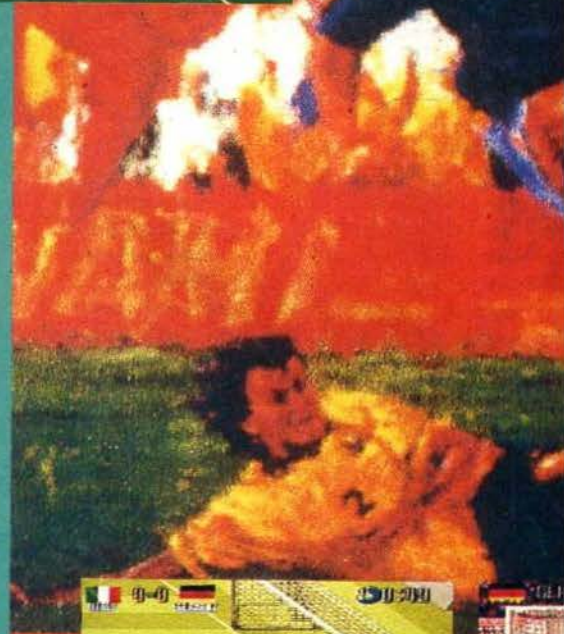
IL RE SU QUATTRO RUOTE PARTE SECONDA

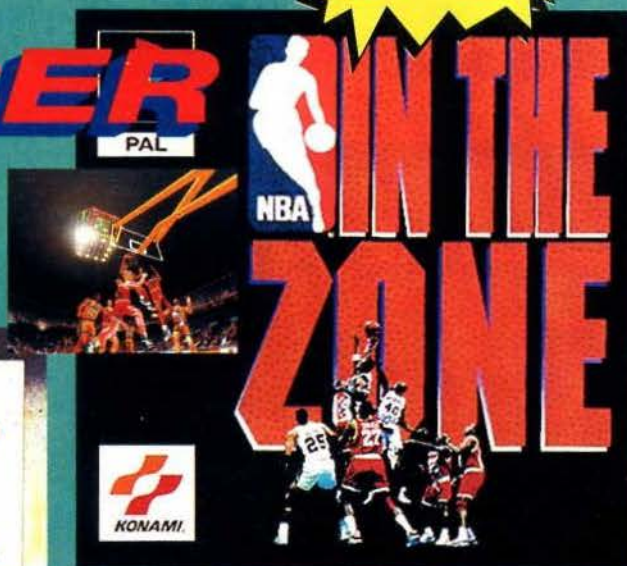
Saturn

Vi ricordate King The Spirit, quel mediocre gioco di guida apparso qualche tempo fa per Saturn? No? Vabbè, non vi siete persi molto. Comunque sia, sta per uscire il secondo capitolo che a quanto pare sembra davvero bello. Guardatevi le foto e attendete fino a maggio per saperne qualcosa di più...

WHIZZ

SEGA SATURN

PlayStation

FINAL
INTERN
SUPERSTA
DE
ANCHE

MATCH

MATCHITALIA s.r.l.
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini - ITALY

MADE I

E se vi dicessi che non so il giapponese?

MA

IL RITORNO DELLE BAMBINE MANESCHE

Combinare due o più temi di grande interesse è sempre un buon modo di ottenere un titolo potenzialmente valido. Questo è chiaro più o meno a tutti, e soprattutto alla Bandai: Saver

Marionett, il loro prossimo picchiaduro poligonale combina appunto il genere alla Tekken con le bambine, altro "tema" molto amato dagli adolescenti giapponesi (e non solo). Che dire di più? Semplice, che la Bandai è raro che azzecchi un gioco. Chi vivrà vedrà.

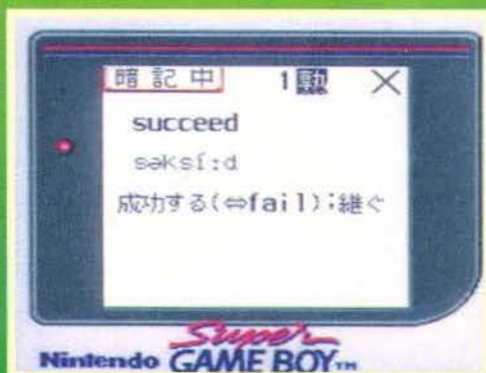
CU ON PA?

Trattasi di un puzzle game che doveva originariamente essere pubblicato solo su N64 (e che ancora non ho visto). All'apparenza molto

interessante, sembra che la T&E Soft si sia decisa anche ad avviare la conversione per Super NES - non per niente questa versione si chiama appunto Cu On Pa SFC.

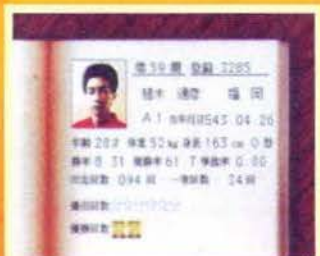
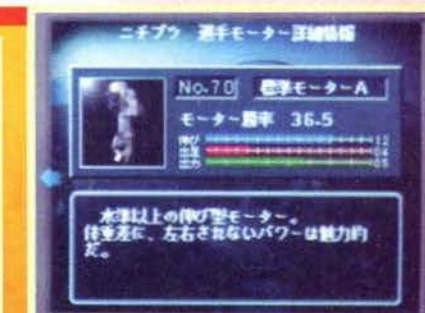
JAPAN

NON CI POSSO CREDERE!

Cosmico! La Imagineer, nell'ambito delle operazioni ridicolo-inutili ha lanciato l'incredibile Word Dictionary, un dizionario giapponese-inglese che gira su Gameboy! Beh, a voler ben vedere non deve poi essere tanto inutile... Però è davvero curioso. Chissà quanti termini ha in memoria?

UUUGH! SPACE INVADERS!

Proprio così: la Taito ripubblica (lo aveva già fatto) Space Invaders per Super NES. Se fossi un possessore della console Nintendo mi arrabbierei non poco...

IL RITORNO DELLA NICHIBUTSU

Non che se ne sia mai andata, beninteso. Semplicemente non sapevo come intitolare questo box. Il loro ultimo titolo per Saturn (in senso cronologico) è Virtua Boat Race, un simulatore di "corse acquatiche" non meglio identificato - apparentemente non molto spettacolare ma parecchio simulatorio. A qualcuno piace il genere? E soprattutto, il titolo dice "barche", ma quelli che mezzi sono?

MADE I

VIVA LA ASCII

Nella sua incredibile lungimiranza, la Ascii ci ha mandato un po' di foto sparse e alcuni press in giapponese senza legare le une agli altri. Dunque, transcodificando le informazioni ricevute vi farò sapere che dovrebbe uscire un certo Extra Bright, uno spara-e-fuggi "sull'ottovolante", un non meglio identificato spara-e-fuggi tridimensionale e infine un gioco simulante una "storia d'amore". Gli ultimi due giochi li posso anche capire, ma il primo non mi sembra molto sull'ottovolante...

ANCORA ASCII...

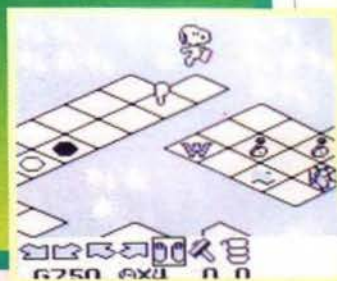
Ricordate il cartone animato con le "mini 4wd"? Bene, dato che senza dubbio tutti quanti avrete a casa una di queste macchinine (io ne ho comprata una dopo aver visto una puntata esaltante, solo per scoprire poi che alla fine non me ne facevo nulla di un'automobilina che andava dritta e basta) sarete certo contenti di sapere che sta per uscire un gioco per Playstation intitolato Shining Scorpion e ispirato proprio a queste automobiline. Che sarà senza dubbio un pacco o un gioco gestionale. O tutt'e due.

BOTTE POLIGONALI

Ricordate la Atlus? Bene: sta continuando a fare quello che ha sempre fatto, ovvero picchiaduro. Questa volta per Playstation: Heaven's Gate (già in giro nei negozi specializzati) è un titolo tutto sommato irrilevante, molto interessante sul piano grafico ma non proprio giocabilissimo. Molto meglio della spazzatura tipo Ranma 1/2, ma non certo al livello dei "veri" giochi (quelli Namco).

JAPAN

SNOOPY PORTATILE

Ed ecco una licenza che non mi sarei mai aspettato di vedere, men che meno su Gameboy: il gioco di Snoopy, programmato per l'occasione dalla Kemco. Ve lo sareste mai aspettato un platform isometrico?

CALCIO E GUIDA

Le due passioni dei "consolari sportivi", più o meno. La Imagineer ha deciso di fare leva su questi sue "appetiti" con i suoi prossimi giochi, ovvero Multi Racing Championship e J League Dynamite Soccer 64, tutti e due per Nintendo 64. Che dire? I titoli per Nintendo stanno finalmente cominciando ad arrivare, ma purtroppo non sembrano diversificarsi: al gioco di calcio ci ha già pensato la Konami (e anche molto bene) e al gioco di guida ci sta arrivando la Seta con Rev Limit. Cosa accadrà?

AKIRA TORIYAMA CI RIPROVA

Consci del fatto che non riusciremo mai a vedere un gioco decente ispirato alle vicende di Dragonball, limitiamoci ad aspettare i giochi ai quali partecipa per il character design: sta per uscire infatti il seguito di Tobal N°1, ovvero Tobal N°2. Si mormora che i programmatori siano gli stessi che hanno partecipato alle conversioni di Tekken e Virtua Fighter 2, ma non saprei se crederci o meno: le foto però sembrano relative a un gioco bello davvero, e le nuove caratteristiche (palle di fuoco, botte durante la presa ecc.) sembrano abbastanza interessanti...

Chako Yutani

Doctor V

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

90

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

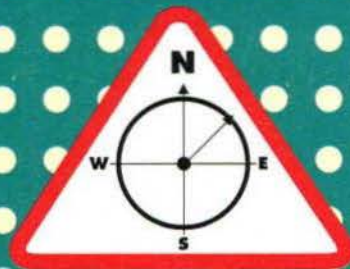
RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

82

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

Driin, driin... - Raffo: "Pronto?" - Faggio: "Ciao Raffo, come va?" - Raffo: "Dimmi Faggio, cosa vuoi?!?" - Faggio: "Mah, niente, e com'è andata sabato sera?" - Raffo: "Bene, cosa vuoi Faggio?" - Faggio: "Mah, niente, ah, senti, TivadifarelamiarecensionediAdidasPowerSoccer?... Clic, tut tut tut.

adidas power soccer international '97

Ecco, questo è stata bene o male la mia reazione quando il caro Vecchio Faggio, mi ha proposto di accollarmi una sua recensione; intendiamoci, di solito sono abbastanza disponibile, del resto i soldi sono soldi; ma questo mese è stata davvero

massacrante: non parliamo dei giorni che non dormo, che dovrebbero essere ormai quasi due; non parliamo delle solite sfortune colossali che puntualmente colpiscono chi ha fretta o chi ha sonno; non parliamo nemmeno del fatto che mi sono fatto il capelli viola per andare al Number (discoteca di Brescia) e non riesco più a togliermi la tinta, che poi, a dirla tutta, è sopra a una tinta nera che copre i capelli biondi che mi sono fatto questa estate. Non parliamo di tutto questo, tanto a te sicuramente non interesserà molto (per non dire di peggio); ma in un modo o nell'altro bisogna pur cominciarla

una recensione, e io, nelle mie condizioni, non ho trovato un modo migliore per farlo. Ma veniamo a questo Adidas Power Soccer '97, gioco di calcio sponsorizzato da una nota marca di scarpe, ma di cui non faccio il nome perché non mi piace fare pubblicità, se ci riesci prova a indovinarlo da solo; ebbene, devo dirti fin da subito che questo gioco non mi ha propriamente entusiasmato, sarà magari perché, quando l'ho visto, avevo appena finito di giocare a J-League Perfect Striker per Ultra 64 con quel gnoccolone del Du' Spaghi (imperdibili i suoi commenti delle azioni stile Pizzul in versione romanesca); o sarà perché il gioco in realtà comunque non è esattamente un capolavoro, fatto sta che non ho ancora ben capito perché l'acqua quando cade in un buco (tipo lavandino) gira sempre nello stesso verso, né tantomeno ho capito perché quando finisci per terra qualcosa tipo una fett

di torta o un pasticcino, è sempre la parte commestibile che arriva a contatto col pavimento [dimmi Raffo, qual è la parte non commestibile di una fetta di torta o di un pasticcino? NdAlex]. Sono cose strane, che in effetti fanno pensare a quanto devo essere stanco per farmi domande così intelligenti (perché anche se non sembra, per me lo sono, e anche parecchio).
Ma torniamo a questo Adidas Power Soccer, un gioco che a giudicare dalla presentazione e dall'ottima fattura delle opzioni, potrebbe anche sembrare un capolavoro; non appena si comincia a giocare, però, ci si rende immediatamente conto che quello che si ha per le mani, qualche difettuccio magari lo possiede. Cominciamo con le animazioni dei giocatori, che pur essendo poligonali (ma ormai sono poligonali anche i giochi di cucito) posseggono dei movimenti moderatamente brutti e antiestetici che c'è da chiedersi che essere abbiano usato come modello per fare il motion capture [Cantona, se non sbaglio... Au revoir. NdAlex]. Delle dimensioni della palla, poi, non ne parliamo, è talmente grande che sembra un pallone da pallacanestro sul punto di scoppiare; e a dirla tutta, anche le dimensioni del campo non sono proprio fedelissime, ma questa è più che altro un'impressione che si riceve prendendo come punto di riferimento i movimenti dei giocatori.
Fortunatamente, come già detto, tutte le schermate statiche sono molto ben fatte, e anche quello che c'è dentro a queste schermate non si può dire che sia poco. Il gioco, infatti, offre la possibilità di scegliere tutte le squadre di club inglesi, francesi, tedesche, spagnole e italiane (tra le quali non poteva certo mancare l'Udinese) e, oltre a queste, le nazionali dei cinque paesi sopraccitati unitamente a quelle di Argentina e Brasile, per un totale di un sacco (ma tante) di squadre, ognuna ovviamente con le proprie caratteristiche individuali.
Oltre alle formazioni, avrai la possibilità di determinare tutte le solite cose, come condizioni del campo, partita simulata (dove i giocatori si stancano) o arcade (dove corrono come dei tarantolati, ma non si stancano), il salvataggio della propria partita, il livello di difficoltà (facile, medio, difficile e pro), e un sacco di altra roba che mi sembra onestamente superfluo stare ad elencare, tanto di certo non influisce di molto sul giudizio globale.

Il sonoro è, questa volta, una di quelle voci che mi sento un po' in difficoltà a giudicare; mi spiego meglio: non si può certo dire che gli effetti siano il massimo della vita, ma potrebbero anche andare; quello che invece proprio mi ha messo in difficoltà è stato il commento della voce fuori campo, che in teoria dovrebbe descrivere le azioni più belle o i momenti più importanti della partita; quella di questo gioco, però, pur essendo in italiano (quindi tanto di cappello), conosce pochissime frasi e spesso le tira fuori a sproposito. Ad esempio, la partita sta procedendo per i fatti suoi, io mi sto avvicinando alla porta, sto per tirare, e il commentatore cosa dice? "Il ritmo della partita è ferratissimo!"; ora, non siamo ai livelli di frasi del tipo: "L'arbitro non ha visto il fallo!", quando magari si sta battendo una punizione, ma dimmi cosa cavolo vuol dire una frase come quella in quel momento, avrei capito magari se avesse detto: "La difesa sta a guardare", o qualcosa del genere... mah. Come se non bastasse, in tutta la partita il commentatore dirà al massimo quattro o cinque frasi diverse, con prevalenza di: "Sono decisioni come questa che fanno rimpiangere il terzo occhio" e "L'arbitro sta perdendo il controllo della partita"; insomma, a forza di dai, la cosa diventa addirittura irritante.

La giocabilità, per concludere, non si può dire che sia completamente da buttare via; del resto il gioco è molto intuitivo, ma è troppo facile togliere la palla all'avversario e l'azione si svolge - a mio avviso - in maniera troppo lenta; questo in soldoni vuol dire che è difficile costruire un'azione, perché non appena si arriva in prossimità di una avversario (e gli spazi sono quasi sempre strettissimi) questi te la soffia, al che gliela soffi tu, e così via; insomma, la maggior parte della patita verrà impiegata per rubarsi la palla a vicenda. Un tocco carino sono i colpi speciali (del resto presenti anche nella precedente versione del titolo), che però contribuiscono anche all'allontanamento del gioco dalla simulazione vera e propria, a favore di un'impostazione prettamente arcade

In definitiva, ho giocato a simulazioni calcistiche decisamente migliori, anche se magari agli amanti della semplicità e dei titoli arcade questo gioco potrebbe anche andare bene.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION	
GRAFICA - Animazioni poco curate. - Mancanza di proporzioni.	75
SONORO + Commento in italiano. - Commentatore poco fantasioso.	79
GIOCABILITÀ + Decisamente intuitivo. - Monotono e poco coinvolgente.	84
LONGEVITÀ + Un sacco di squadre. + Parecchi tornei possibili.	85
PSYGNOSIS	82

92

GIOCATORI	1/4
LIVELLI	60
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

Uhm, questo gioco mi sembra di averlo già visto da qualche parte, eppure è da parecchio che non vado dal panettiere... sarà la stanchezza.

BLAST CHAMBER

Ma certo, ecco dove l'ho visto: su PlayStation tre o quattro mesi fa. Per chi non lo sapesse, infatti, questo titolo è già uscito qualche mese addietro per la console Sony e indovina un po' a chi toccò recensirlo? Indovinato, al sottoscritto, che da bravo bambino questo mese si è cuccato addirittura l'update per Saturn. Ma perché proprio a me? Alex (a cui faccio gli auguri perché in questi giorni ha compiuto gli anni... eh, cinquanta non sono mica pochi) mi ha detto che in questo modo avrei potuto, in base alla mia elefantesca memoria, raffrontare le due versioni e coglierne le differenze; ma se porca miseria a malapena mi ricordo dove abito e proprio quando passo casualmente sotto casa... mah, contento lui.

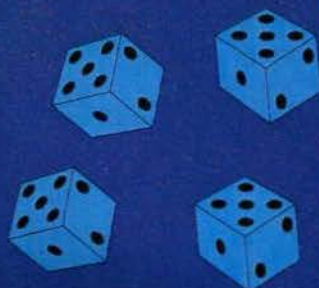
Da bravo professionista (questa è davvero grossa) comunque, sono andato a ripescarmi il gioco che recensii allora e l'ho finito due volte (questa poi non ne parliamo); dopodiché mi sono preso la copia per Saturn e, per sicurezza, l'ho terminata tre volte (figuriamoci)... e il risultato? Che non ho capito le regole. Ma questo a chi può importare? Dopotutto siamo tutti giovani.

pieni di voglia di vivere e di capire da soli cosa bisogna fare nei giochi. Non siamo mica come quei tipi che si vogliono far spiegare tutto no? Sbram, perfetto, Alex, con una bella sediata nella schiena, mi ha fatto velatamente intuire che noi apparteniamo proprio a quella categoria di ragazzi che si vogliono far spiegare tutto. Non c'è problema, tanto io sono qui per questo, ma poi non venirmi a dire che ti manca quella bellissima sensazione, che si prova nel capire da soli cosa bisogna fare nei giochi.
Allora, hai presente la pelota basca? Noo? Tanto meglio, tanto non c'entra niente, vediamo invece di trovare uno sport che potrebbe assomigliare a questa strana disciplina del futuro... uhm, secondo me il rugby potrebbe andare bene; tu infatti impersoni una sorta di atleta del futuro, che deve impadronirsi di un cristallo luminoso e portarlo alla sua porta per ottenere del tempo che continua inesorabilmente a diminuire (finito il tempo, si fuma per un secondo o due, e poi si gioca a fare il pollo arrosto); in caso invece che il cristallo venga portato nella porta di un avversario, i fatidici importantissimi secondi non verranno aggiunti a te, ma detratti a lui. Vince chi salta per aria meno volte. Ecco, questo è molto sinteticamente quello che dovrai fare; se comunque desideri avere informazioni più dettagliate sulle regole, per esprimere gli stessi concetti nel numero 57 di ConsoleMania ci ho messo tre pagine, quindi forse è meglio se ti risparmi la fatica perché ti incasineresti solo le idee.

Grosse differenze tecniche tra le due versioni, sinceramente, non ne ho riscontrate; oddio, proprio a voler fare i pignoli, in questa mancano alcune trasparenze e giochi di luce che invece erano presenti sul PlayStation, ma è davvero poca roba.
I lottatori, pur essendo molto piccoli, sono animati molto bene e altrettanto bene sono disegnati; mentre per quanto riguarda l'area di gioco, rimane sempre un po' difficile all'inizio capire come funziona la faccenda ma, grazie a uno stile molto pulito ed essenziale, ci si fa presto l'occhio.

Il sonoro, mi ha lasciato particolarmente soddisfatto perché, a parte le musiche e gli effetti sonori che si attestano su livelli medio alti, tutto il parlato digitalizzato che faceva bella mostra di sé su PlayStation in questa versione è interamente in italiano, il che anche se alla fine non è di grandissima rilevanza, fa sensazione e contribuisce a rendere il gioco più familiare.
La giocabilità subisce lo stesso problema della controparte Sony, quindi come titolo si fa giocare e anche bene fin quando i partecipanti sono al massimo tre, ma poi quando si aggiunge il quarto uomo, non si capisce più niente e fare un'azione ragionata o quantomeno volontaria diventa quasi impossibile... insomma, sconsiglio la presenza di troppi giocatori in campo che rovinano il divertimento invece di renderlo più corposo.
Concludendo questo è un bel gioco, originale quanto basta per piacere alle fasce di utenti stufe dei soliti giochi. E anche per gli altri potrebbe essere un divertente diversivo... nel complesso consigliato.

Raffaele Sogni

SATURN	
GRAFICA + Fuori dai soliti schemi. + sprite minuscoli ma ben animati.	93
SONORO + Voce fuori campo in italiano! + Effetti futuristici.	93
GIOCABILITÀ + Si gioca bene in due o tre. - In quattro diventa solo una rissa.	90
LONGEVITÀ + Tantissimi livelli. + Vari modi di giocare.	94
ACTIVISION	92

CONSOLE ULTRA 64	409000
SUPER MARIO	
STAR WARS	
NBA HANGTIME	TEL.
DOOM 64	
TUROK DINASOUR	
MARIO KART	
J. LEAGUE SOCCER PERFECT STRIKER	
WAWE RACER	
BASEBALL 64	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
WAYUS GRETZY'S HOCKEY	

CINECITTA' VIDEO

PLAYSTATION

SGOT GOES TO HOLLYWOOD	tel.
INT. S.S.S DELUXE	tel.
FIFA 97	95000
NBA IN THE ZONE 97	tel.
SOVIET STRIKE	89000
JET RIDER	tel.
DIE HARD TRILOGY	95000
TWISTED METAL 2	tel.
VICTORY BOXING	tel.
EXTREMD 2	tel.
SAMURAI SHEDOWN	tel.
KING'S FIELD	tel.
TOMB RAIDER	95000
FORMULA 1	95000
PANDEMONIUM	95000
TEKKEN 2	99000
WIPEOUT 2097	89000
DESTRUCTION DERBY 2	95000
BROKEN SWORD	95000
COOL BOORDERS	99000
DRAGON HEARTN	tel.
COST VIKING 2	tel.
MAGIC THE GATHERING	tel.
MICROMACHINES V3	tel.
NASCAR RACING 96	tel.
ROAD RAGE	tel.
THE CROWN	tel.
CONSOLE	399000

SATURN

SONIC 3D	109000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	
DARK SAVIOR	tel.
ANDRETTI RACING	tel.
SOVIET STRIKE	tel.
DIE HARD ARCADE	tel.
DIE HARD TRILOGY	tel.
FIFA 97	99000
NBA LIVE 97	99000
SINDACATE WARS	tel.
HEXEN	tel.
DRAGON HEART	tel.
THE CROWN	tel.
DAYTONA CEE	109000
VIRTUAL COP 2	109000
SEGA RALLY	89000
V.FIGHTER 2	89000
COMMAN E CONQUER	109000
NIGHT+PAD	159000
SEGA AGES	99000
TOSHINDEN URA	105000
WORLDWIDE SOCCER 97	99000
TOMB RAIDER	109000
VIRTUAL ON	109000
STREET FIGHTER ALPHA 2	109000
EXHUMED	95000
DOOM	tel.
BUST A MOVIE	tel.
BREK POINT TENNIS	99000

Via Tiberio, 25 Rimini

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. & FAX 0541/55564

Per titoli non in elenco telefonare

CONSEGNA 24 /48 h.

vendita cd ROOM

84

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

La Konami di nuovo al Contra... ttacco!

Contra

Che simpatico giuochino di parole, nevvero? Del resto quale modo migliore per introdurre un titolo che rappresenta la decima evoluzione di un gioco uscito per la prima volta ben dieci anni fa nelle sale giochi di tutto il globo? A partire da quell'ormai lontano 1987 (che anno: iniziava la mia interminabile carriera universitaria, la fulgida avventura nel mondo delle arti marziali e la triste storia d'odio e amore con una delle ex più carine e intraprendenti...), infatti, ben nove sono state le versioni di questo sparatutto apparse sulle varie piattaforme e in varie maniere, fino ad arrivare, appunto, a questa decima rivisitazione su Playstation. La storia, o la trama se preferite, prende spunto dall'atterraggio di un misterioso velivolo, verso la fine degli anni '50, in una zona remota dell'Arizona. Insabbiato per circa trent'anni dal Pentagono, l'accaduto torna di attualità nel 1987 quando una vera e propria comunione di forze aliene e di criminali terrestri mette a ferro e fuoco la zona e inizia una sorta di conquista del pianeta azzurro. Nasce così un corpo speciale, il Contra appunto, composto da uomini scelti, preparatissimi e attrezzatissimi, mediante i quali il Governo degli Stati Uniti riesce a sventare l'immediata minaccia. Nel corso dei decenni successivi, tuttavia, il focolaio della guerra viene rialimentato più volte, tanto che quegli anni verranno ricordati come quelli della "Alien War", un conflitto lungo e difficile che alla fine vedrà ancora una volta trionfare i buoni, cioè gli alieni affamati di carne umana (a proposito di affamati, non posso esimermi dal mettervi al corrente che in questo momento una nutrita rappresentanza della componente femminile della Xenia sta letteralmente delirando di fronte a un programmino dietetico che Roberta fa girare sul PC. Uno spettacolo davvero raccapricciante, dato anche l'apporto non indifferente che il sottoscritto sta fornendo in tempo reale allo spettegolare di cui so pra...). I gioc prend il vi al

cuni secoli dopo e lo spunto è dato dal solito pazzoide che, nessuno sa come, è riuscito a conservare un uovo alieno per secoli e a riproporre l'invasione utilizzando però le moderne tecnologie e riuscendo così a creare un esercito di mutati ed esseri biomeccanici davvero orridi.
Lo schema di gioco è abbastanza classico, con il personaggio visto un po' dall'alto e lo scenario che scrolla in tutte le direzioni. A proposito di scenari, quelli che troverete in Contra sono cinque più un livello segreto e spaziano dalla iniziale cittadina fortificata alla giungla infestata di guerriglieri meccanici, dal bacino di un fiume al castello sulla montagna, passando per una serie di ambientazioni varie e diverse tra loro. Vi segnalo la presenza di una serie di sottogiochi d'epoca (labirinti alla Pacman e sparatutto alla R-Type o meglio ancora alla Scramble: chi se lo ricorda?) accessibili entrando nella sala giochi Bamboo Arcade nascosta nel livello della giungla. Come accade in ogni sparatuchesparoanch'io dovrete fare una vera carneficina di nemici utilizzando varie tipologie di armi. In realtà, in questo Legacy of War, questo il sottotitolo, le armi a vostra disposizione saranno solo cinque, anche se sarà possibile raccattare qua e là dei simpatici power up. Le armi supplementari vanno raccolte passando sopra o colpendo delle icone a forma di falco, mentre molti potenziamenti si trovano in stanze o nicchie segrete che, ovviamente, vanno scoperte. L'azione è abbastanza frenetica, perlomeno in alcune sezioni e gli effetti scenografici, pur non risultando nulla di trascendentale, sono carini a vedersi. Come anche buone sono le animazioni e il design dei personaggi e degli scenari in cui ve ne andrete a spasso. A tal proposito vi segnalo che non sarete sempre a piedi, ma che potrete anche utilizzare dei mezzi di locomozione particolari, come l'hovercraft nel terzo livello, quello del fiume. Il personaggio che impersonificherete potrà essere scelto da una rosa di quattro bellimbusti molto caratterizzati e diversi tra loro, tra i quali spicca anche un essere di probabile sesso femminile (dico probabile dato che gli attributi e le curve che dovrebbe avere sono nascoste sotto una montagna di muscoli e armi). Alla fine di ogni livello, come vuole il galateo dello spara e fuggi per eccellenza, dovrete scontrarvi con un boss molto grasso e altrettanto cattivo. Due paroline spendiamole anche nella descrizione dello schermo di gioco, che può essere diviso in due aree principali: la finestra di gioco vero e proprio e il pannello dello stato del personaggio. In quest'ultimo, oltre a un indicatore numerico dei colpi che si possono ancora sopportare (ma una bella barra dell'energia gli faceva schifo?) si trovano le icone delle armi disponibili e delle smart bomb raccolte. Il divertimento provato giocando non è stato altissimo, ma comunque discreto e vi posso assicurare che in due, dato che si può anche giocare in cooperazione con un amico, le cose migliorano non poco e aumenta anche la frenesia e la confusione sullo schermo. Tecnicamente quelli della Konami hanno svolto un buon lavoro e non si notano rallentamenti di sorta o imprecisioni nelle collisioni nemmeno quando sono contemporaneamente presenti su schermo decine di personaggi. Anche l'introduzione è buona e molto curata, anche se occorre evidenziarne l'eccessiva brevità.
Una nota di colore viene, infine, offerta dalla possibilità di utilizzare un paio di quei simpatici occhialini di cartone che vorrebbero in qualche modo, in realtà oscuro ai più, dare l'impressione del 3D e di essere davvero immersi nella vicenda che si sta giocando sullo schermo. In realtà, pur con tutta la buona volontà, i risultati non sono stati affatto soddisfacenti (diciamo pure che "hanno fatto 'u tentataivo..."). Ma ormai è già tempo di pagella e, mentre Roberta, Marzia, Cristiana e Tiziana continuano a parlottare sulla possibilità di sostituire la brioche mattutina con un etto di carote, vi saluto e vi rimando al mese prossimo. Ci rileggiamo tra dieci chili... [Hai deciso di smettere di scrivere per ConsoleMania? NdAlex].

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

PLAYSTATION	
GRAFICA + Non male sprite e fondali - Nulla di trascendentale	85
SONORO + Incalzante la musica - Effetti non particolarmente esaltanti	84
GIOCABILITÀ + Immediato - Non particolarmente coinvolgente	84
LONGEVITÀ - Sei livelli non sono molti - Un po' ripetitivo	80
KONAMI	84

- JoyPad ZERO PAD

- Funzioni programmabili:
  Turbo Fire a 3 velocità
  Auto Fire a 3 velocità
  Slow motion a 3 velocità
- Caratteristiche:
  Forma ergonomica
  9 led indicatori funzione
  Tasto di settaggio
  Cavo extra lungo (2.5 metri)
  Pad a 8 direzioni "reali"
- Compatibile Sony PlayStation

- Memory Card 24 MB

- Caratteristiche:
  360 blocchi di salvataggio
  24 memory card in una
  Advanced memory system
  Display Led per visualizzare la memoria disponibile
  Funzione fast format
  Dimensioni compatte: cm 6x4x1,5
- Compatibile Sony PlayStation

Distributore per l'Italia

D+ INTERNATIONAL

D+ INTERNATIONAL srl
via Aquileia 33/E
20021 Bollate MI
cap. soc. 190.000.000 i.v.
Tel. 02 38199.200 (15 l. r.a.)
Fax. 02 38199.201 (5 l. r.a.)

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Dark Savior

Nel far west c'erano i bounty killer, esseri che davano la caccia a criminali e banditi non preoccupandosi di riportarli vivi o morti, in Dark Savior incontrerete la loro controparte fantasy.

Il personaggio principale, infatti, è un cosiddetto "bounty hunter", versione forse più mitigata di quelli che erano dei veri e propri assassini riconosciuti dalla legge nel lontano ovest. Comunque lasciando stare per il momento i vari Lee Van Cliff, Clint Eastwood e l'indelebile John Wayne: vi presento Garian, indomito eroe di mille battaglie e componente principale di una squadra

di "bounty hunter", il cui merito più grande è quello di aver letteralmente ingabbiato un pericolosissimo essere malvagio, a metà strada tra un indemoniato e un mentecatto (praticamente il nostro caro Mao quando puntualmente scippa le mazzate a Winning Eleven... - scusatemi se questo mese vi ho parlato spesso di queste vicende, ma siamo emotivamente provati...). Tuttavia le cose belle non durano mai a lungo e, proprio durante il viaggio dal luogo della cattura fino alla prigione dell'isola fortificata di Jailer's Island (quale nome più appropriato), Bilan, questo il nome del nostro mentecatto di cui sopra, grazie ai suoi immensi poteri riesce a liberarsi e a spargere morte e distruzione a bordo della nave che lo stava conducendo verso la pensione di stato. Dopo aver fatto a pezzi tutto e tutti, Bilan si getta in mare e raggiunge a nuoto la terra più vicina, guarda caso proprio Jailer's Island. Nel frattempo, non si sa come, Garian che faceva parte della scorta al prigioniero, si toglie i tappi dalle orecchie e si sveglia come se nulla fosse, meravigliandosi non poco per lo stato della nave e dell'ex equipaggio e riesce appena in tempo a vedere la direzione presa dal prigioniero in fuga e a lanciarsi al suo inseguimento.

Tutti questi bei caratteri sparsi qua e là solo per descrivervi brevemente quello che è l'antefatto della vicenda vera e propria, in quanto le vostre rogne inizieranno proprio quando metterete piede sull'isola prigione, dato che possiamo considerare lo scenario a bordo della nave poco più che un allenamento e un impratichimento con i comandi. Dark Savior è fondamentalmente un gioco di ruolo, uno di quelli alla giapponese, con il personaggio bene in vista, una prospettiva a volo d'uccello (ma qui vedremo come in questo caso si possa avere qualcosa di più) e tanti bei mondi colorati e animati da personaggi buffi e tozzi in puro stile nipponico. Quindi ci ritroveremo alle prese con caratteristiche di attacco, difesa, velocità, inventari pieni di oggetti, barre di hit point, mana (ehm, non, la magia stavolta non centra... o forse si, provate a indagare sulla Rosa Nera... sorpresa...), oggetti da raccogliere, armature da indossare e tante tante personcine più o meno amichevoli da incontrare. In realtà questo prodotto per Saturnino è caratterizzato anche da una forte componente arcade che si manifesta sia nei combattimenti che nelle azioni più comuni, ma di questo vi parlerò più avanti. Come in ogni buon RPG, anche in Dark Savior dovrete usare una certa dose di materia grigia, indispensabile per superare determinati enigmi e per utilizzare

determinati oggetti. I quest, infatti, non si limiteranno al banale "trova la chiave gialla per aprire la porta gialla" o "aziona la leva per aprire la stanza segreta", ma in alcuni casi saranno più complessi costringendovi a vere e proprie peregrinazioni in giro per i mondi che visiterete. Inoltre l'interazione con gli scenari sarà quasi totale, vi basti sapere che dopo aver provato in mille modi a entrare in una fortezza ho banalmente scoperto che il buon Garian può arrampicarsi sugli alberi; da una pianta particolarmente alta ho quindi

spiccato un balzo che mi ha portato al di là del muro di cinta. Menzione particolare la meritano senza dubbio i discorsi che vi pongono anche innanzi a scelte precise, in grado di influenzare il prosieguo dell'avventura. Sono previsti infatti diversi percorsi narrativi a seconda delle vostre scelte, inoltre esiste una modalità tempo che si manifesta in determinate circostanze. Ci sono dei momenti, infatti, in cui se si riesce a prendere una decisione o a fare una determinata azione in tempi brevi si ottiene un preciso risultato. In questi casi compare una sorta di cronometro sullo schermo. In realtà non sempre si capisce cosa si deve fare in fretta, per cui spesso ci si ritrova a correre come dei pazzi senza motivo. Il fatto di correre è comunque una buona abitudine in quanto risparmiare tempo è comunque un aspetto fondamentale nel gioco.
Altro aspetto intrigante è determinato dal sistema di baratto che vige sull'isola della prigione. Nulla è dato in cambio di nulla e merci come il cioccolato o le bevande alcoliche

sono ricercatissime. Anche nei negozi presenti, se non si dispone di denaro, si può ricorrere allo scambio merci e acquistare armi e oggettistica varia. Il vostro personaggio potrà quindi essere equipaggiato come un membro della Parigi Dakar, in modo da poter affrontare degnamente le mille insidie di queste terre ostili. Ma il nostro eroe non sarà solo, infatti, sempre accanto a lui, o meglio sopra di lui, svolazza una specie di pappagallo ("'n pappagallo...? Macché cce stanno i pappagalli 'n toscana?" Intramontabile sequenza tratta da "Un sacco bello" di Carlo Verdone). Jack, questo il nome del pennuto, è una sorta di consigliere, in alcuni casi davvero importantissimo. Ma gli uccelli devono essere la passione dei programmatori (o programmatrici...) del gioco, in quanto il sistema di salvataggio consiste proprio nel parlare con un uccello grigio che ogni tanto incontrerete sulla strada. Inoltre esistono una sorta di uccelli mercanti chiamati Regina che, in cambio di beni di vario genere, vi restituiscono punti vita.

Per quanto riguarda l'interfaccia di gioco possiamo dire che è abbastanza funzionale, anche se il sistema di controllo non sembra essere molto preciso, complice anche la visuale in assonometria. Il mondo costruito dagli autori è abbastanza ben definito e gradevole, anche se in alcune sezioni si notano elementi pesantemente anacronistici e forse non al passo con i tempi. Buona la gestione dell'inventario e dello stato del personaggio, ordinata in una sorta di carta di identità attivabile in qualsiasi momento.

Pur essendo stato definito un gioco di ruolo il prodotto della Sega si pone in realtà a metà strada tra quelli che sono i classici RPG per console e un arcade. Infatti la componente di azione pura è massicciamente presente e spesso vi ritroverete a fare i conti con vere e proprie sezioni alla platform game con pedane mobili e trabocchetti da evitare agendo con istinto e rapidità sul pad. Inoltre la sezione del combattimento si svolge un po' come in un picchiaduro, anche se il danno inflitto all'avversario sembra essere proporzionale alle caratteristiche del personaggio utilizzato. Ad ogni modo, negli scontri, i due contendenti si affronteranno a suon di colpi più o meno spettacolari, includendo questi anche alcune mosse speciali, attivabili quando l'indicatore apposito ne consente l'utilizzo. A rafforzare questo look da picchiaduro contribuiscono poi le barre con l'energia poste nella parte alta dello schermo e il fatto che ogni battaglia si disputa al meglio dei tre round. Interessante è invece l'opzione per la quale, nel bel mezzo di un combattimento, il nostro eroe può cercare di catturare l'avversario (del resto è un bounty hunter). La cattura avviene dopo un colpo particolarmente potente che stordisce

l'opponente e viene segnalata da una scritta che appare sullo schermo. In tal caso non solo si guadagnano una marea di punti esperienza, ma si ha la possibilità di utilizzare il prigioniero come schiavo e di farlo combattere al vostro posto.

L'impressione generale che ho ricavato giocando a questo Dark Savior è stata di grande ambiguità. Da un lato si nota una certa cura nella realizzazione di una trama complessa, dell'implementazione di diverse modalità di gioco e di alcuni artifizi programmatori interessanti (uno su tutti la già citata possibilità di modificare la visuale in tempo reale), ma dall'altro si evidenziano inesorabilmente alcune pecche quali la grafica forse non al passo con i tempi, un difficoltoso controllo dei movimenti del personaggio (almeno prima di farci la mano) e una gestione migliorabile delle collisioni tra oggetti sullo schermo.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

SATURN	
GRAFICA + Discreto il dettaglio e la varietà - In alcuni aspetti un po' datata	88
SONORO + Effetti adeguati al gioco - Musichette alla lunga stancanti	81
GIOCABILITÀ + Immediato - Migliorabile sotto alcuni aspetti	87
LONGEVITÀ + Avventura lunga e varia - Potrebbe però stancare	85
SEGA	88

ASTROCOMPUTER

FINALMENTE!
È ARRIVATA LA
VERSIONE EUROPEA DELLA CONSOLLE NINTENDO ULTRA 64.
NON VI GIRA LA TESTA?

SONY PLAYSTATION (PAL)	
DESCENT	59.000
RESIDENT EVIL	79.000
RIDGE RACER REVOLUTION	79.000
BATMAN FOREVER	89.000
DOUBLE BOBBLE	80.000
BROKEN SWORD	89.000
BUST A MOVE 2	69.000
CASPER	89.000
CRASH BANDICOOT	89.000
COMMAND E CONQUER	89.000
DARK STALKER	89.000
DARK FORCES	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	89.000
DRAGON BALL Z	89.000
F1	89.000
FIFA 97	89.000
FINAL DOOM	89.000
FIRO AND CLOWD	89.000
GALAXIAN 3	89.000
HARDCORE 4x4	89.000
IMPACT RACING	89.000
INCREDIBLE HULK	89.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	89.000
PORSCHE CHALLENGE	89.000
IRON MAX XO	89.000
KONAMI OPEN GOLF	89.000
MONSTER TRUK	89.000
MOTO X	89.000
MOTOR TOON	89.000
NBA LIVE 97	89.000
NHL 97	89.000
ON SIDE COMPLETE SOCCER	89.000
PENNY RACER	89.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PORSCHE CHALLENGE	89.000
PROJECT X2	89.000
PROJECT OVERKILL	89.000
RAYMAN	85.000
RETURN FIRE	85.000
SIM CITY 2000	89.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPACE HULK VOTBA	89.000
STAR GLADIATOR	89.000
TEKKEN 2	89.000
TIME COMANDO	89.000
TOBAL 1	89.000
TOMB RAIDER	89.000
TOTAL NBA 96	79.000
TUNNEL B1	89.000
VAMPIRE	89.000
VIRTUAL GOLF	89.000
WARHAMMER	89.000
WING COMMANDER	79.000
WIPEOUT 2097	89.000
X COM IN DEEP TERROR	89.000
RACE RACER	TELEF.
REBEL ASSAULT II	109.000
SOKUIDEN	TELEF.
SKELETON WARRIORS	89.000
SPACE JAM	109.000
THE CROW	TELEF.
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
TOKYO HIGH BATTLE	TELEF.

SONY PLAYSTATION (USA)	
ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	109.000
CYBER SPEED	79.000
CONTRA LEGACY OF WAR	110.000
CRASH BANDICOT	80.000
DARK FORCES	109.000
DESCENT	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDIPENDENCE DAY	TELEF.
LEGACY OF KAIN	109.000
M.KOMBAT 3 TRILOGY	109.000
OVER KILL	99.000
PERFECT WEAPON	109.000

SONY PLAYSTATION (JAP) — GIOCHI DA L. 49.000	
DEAD HEAT ROAD	89.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	119.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	149.000
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN 3	119.000
SLAM DRAGON	89.000
SOUL EDGE	149.000
S. FIGHTER ZERO II	110.000
TOSHINDEN 3	129.000
V. TENNIS	89.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

ACCESSORI	
ANALOGIC JOYSTICK	119.000
CAVO EXTENDER	TELEF.
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE MAD CATS	129.000

SEGA SATURN (PAL)	
ATHLETE KING	69.000
BLACK FIRE	69.000
BUST A MOVE 2	79.000
CASPER	89.000
DARIUS II	79.000
DAYTONA SPECIAL EDITION	95.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99.000
E. WORM JIM 2	99.000
F1	99.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA ACTION	99.000
RETURN FIRE	89.000
ROAD RUSH	99.000
SHININ WISDOM	99.000
STREET RACER	99.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	TELEF.
ULTIMATE M. K.	99.000
VIRTUA COP II + GUN	149.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)	
ALIEN TRILOGY	89.000
BAKU BAKU ANIMAL	85.000
CHASE H.Q.	89.000
DARK SAVIOUR	99.000
DECATHLETE	69.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	99.000
FIST	TELEF.
GUARDIAN HEROES	69.000
IRON MAN	99.000
LUNAR	99.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS FOR CHRISTMAS	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
PUZZLE FIGHTER EX	109.000
SAMURAI SHODOWN 3	110.000
SEGA RALLY	69.000
SENGOKU	110.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
TETRIS PLUS	99.000
TOSHINDEN VRA	89.000
THUNDER FORCE	99.000
VIRTUA COP II	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
V. FIGHTER MEGAMIX	109.000
VIRTUAL ON	110.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)	
AREA 51	110.000
BATMAN FOREVER	110.000
BLAZIN DRAGONS	110.000
DARK LEGEND	89.000
HI-OCTANE	69.000
J. BAZOOKATONE	69.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
SKELETON WARRIORS	99.000
SONIC 3D	109.000
VIRUAL ON	110.000
WORLD WIDE SOCCER 97	110.000

ACCESSORI	
ADATTATORE	45.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000

NOVITÀ	
CRIME RACER	TELEF.
DIE HARD ARCADE	TELEF.
DIE HARD TRILOGY	TELEF.
GUNDAM 2	TELEF.
INCREDIBLE HULK	TELEF.
KING OF FIGHTER 96	TELEF.
MANX T.T.	TELEF.
STREET FIGHTER VS XMAN	TELEF.

NINTENDO ULTRA 64	
3D HOCKEY	189.000
BASEBALL 64	TELEF.
CRUISIN USA	175.000
GOLDEN EXE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	199.000
PERFECT STRIKER	199.000
K. INSTINCT GOLD	199.000
MARIO KART R	199.000
M. KOMBAT TRILOGY	175.000
NBA HANG TIME	TELEF.
ULTRA DOOM 64	TELEF.
TUROK	TELEF.
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE	199.000

ACCESSORI	
PAD COLORATI	75.000
MEMORY CARD	59.000
MODIFICA UNIVERSALE	39.000

SUPER NINTENDO	
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG 3	139.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	TELEF.
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARVER SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
MEGA MAN X-2	89.000
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET RACER	TELEF.
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WILD GUNS	TELEF.
WOLVERINE	89.000
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.

GAME GEAR	
ADDAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40.000
BAKU BAKU	45.000
BUGS BANNY	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STRAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE	
BATMAN FOREVER	79.000

ECCEZIONALE!!!
INT. STAR SOCCER DE LUXE L. 95.000

FIFA '97	99.000
MICRO MACHINE II	79.000
MICRO MACHINE 96	79.000
MICRO MACHINE MILITARY	99.000
NBA JAM T.E.	98.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POCAHONTAS	99.000
POWER RANGERS	99.000
REAL MONSTER	69.000
ROAD RASH II	45.000
SARPRAS TENNIS	89.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
SONIC 3D	99.000
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
ULTIMATE M. K. III	130.000

ACCESSORI	
MULTI PLAYER	49.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.900

GAME BOY	
BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CONTRA	39.000
DONKEY KONG LAND II	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	TELF.
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	TELEF.
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

MEMORY CARD PER NINTENDO 64
TELEFONARE

BORSA+PAD+MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 119.000

VIRTUA COP 2 + VIRTUA GUN PER SEGA SATURN
L. 149.000

HORIPAD SS
L. 39.000

FORMULA ZERO (VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA) PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 165.000

SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK 5 GIOCHI
L. 259.000

SEGA SATURN
Pal Version L. 399.000
Jap Version + 1 game L. 449.000
Jap Version + 3 game L. 549.000

SONY PLAYSTATION
Prezzo eccezionale!!!

CAVO SCART-RGB PER SONY PLAYSTATION
L. 30.000

ADATTATORE SATURN
L. 45.000

ADATTATORE UNIVERSALE PER NINTENDO ULTRA 64 (TUTTI I SISTEMI) L. 45.000

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO
(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

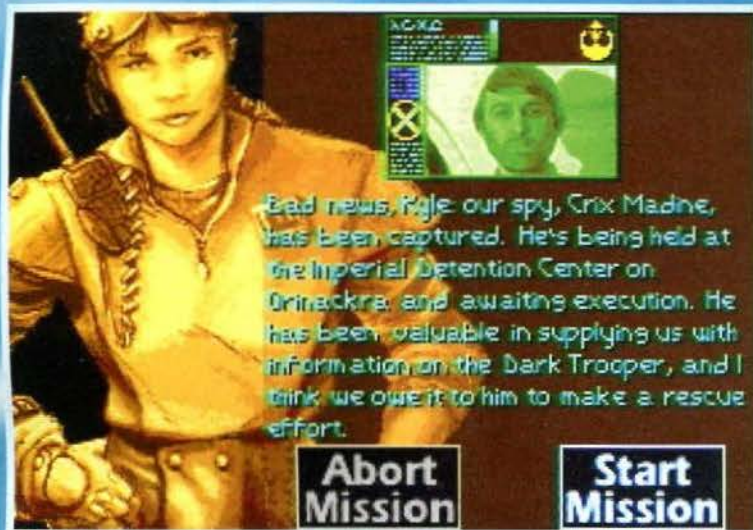
89

GIOCATORI	1
LIVELLI	14
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Hei Obi, come me la sto cavando contro Darth? Beh, diciamo che se lo ammazzi fai pari.

STAR WARS DARK FORCES

Esiste un luogo e un tempo nella galassia, in cui uno sparuto gruppo di eroi partigiani combatte ancora oggi per la liberazione dall'Imperatore... quel gruppo oggi è ricercato dalla giustizia, ma clandestinamente, se chiamati, continuano ad aiutare le persone che hanno bisogno di loro; quel gruppo oggi si fa chiamare con la sigla Hei-Team.
L'Imperatore, però, non ha mai smesso di dargli la caccia, e grazie al suo esercito, obbliga la pattuglia clandestina a continui spostamenti, che li tengono lontani dal loro passato nelle guerre stellari, ma anche dalle loro famiglie (questo era la parte truce)... un giorno però, il braccio del gruppo, un certo Mr. T (la T sta per Kyle Katarn) disse in uno dei suoi rari momenti di attività celebrale: "Uè, ma 'steveret chel [l'equivalente milanese di "trottola" NdAlex] dell'imperatur, mi mu va là, e gli metet i bastun tra le ruotet!"; e in effetti, una notte, all'insaputa degli altri componenti del team, partì per la missione suicida che lo vedrà scontrarsi con le minacciose truppe dell'Imperatore Palpatine (così chiamato perché solito dare fastidio alle sue segretarie), al fine di ostacolare o quantomeno rallentare l'avanzata dell'impero verso la conquista della galassia, e dare un po' di respiro ai suoi amici che erano chi più chi meno tutti degli asmatici.

L'imperatore, però, che di sicuro era un po' birichino con le signore, ma di certo non era stupido, colse al volo le intenzioni di Mr. T (anche perché quel distrattone andò a dirle al telegiornale della sera) e quindi, dall'alto della sua immensa potenza proclamò: "Ao, m'anvedi stanfamone der Mr. T (se, T come Te gonfio de scentre), non solo se ne va engiro a piede libbero, ma me vò pure sfidà... la vedremo!". E così il compito

che in partenza poteva non essere tanto ostico per Mr. T, in realtà si rivelò una vera impresa, che in effetti solo un uomo come lui, dotato di un intelligenza tale che una cernia ignorante era più espressiva di lui, era in grado di affrontare senza che a nessuno importasse della sua eventuale dipartita. Ebbene, ora, indovina un po' chi dovrà impersonare il grandioso Mr. T? Bravo proprio tu, caro il mio lettore, che se hai in passato (o tuttora) posseduto un PC, saprai che questo gioco ha fatto qualche anno fa la sua comparsa proprio su una macchina con la tastiera. A distanza di quasi due anni, però, perché alla Lucas Arts hanno deciso di farne una conversione per PlayStation? Uhm, qui la cosa mi puzza un po', non venitemi a dire che è una coincidenza che il gioco sia uscito più o meno con l'uscita della trilogia del film riveduta eh? Perché a questo punto mi toccherebbe pure sentire che la Zuppa del Casale è la solita minestra, e allora basta, non ci sarebbe più nessun freno, fino magari ad arrivare a dire che la Cinciallegra è una cincia di facili costumi.

Uhm, a ripensarci cosa c'è di male a

fare un'operazione commerciale, se poi il gioco e bello e contribuisce ad ampliare una softeca di buoni titoli? In effetti niente, e la cosa mi fa riflettere, sempre più spesso infatti mi capita di avere pensieri che non condivido e la cosa mi lascia un po' perplesso... ma perché lascio sempre il cervello pensare al posto mio?

Quindi abbiamo chiarito che questa è sì una probabile mossa commerciale per sfruttare la moda imminente di Star Wars, ma a noi non interessa più di tanto; O.K., e se adesso parlassimo di quello che dovrai fare nel gioco? A me sembra davvero una gran bella idea, quindi, vediamo di cominciare col dire che questo gioco, per chi non lo avesse mai visto, è una sorta di Doom in versione fantascientifica,

che prende i luoghi, i personaggi e tutto il contesto dal primo episodio della saga di Star Wars. Ad ogni modo, parliamoci chiaro, questo non è propriamente un tie-in, quindi non ti verrà richiesto di ripercorrere

la trama del film, ma solo di andare in giro per i vari livelli e far fuori tutti i simpaticoni che ti verranno contro (o se sei carogna, anche quelli che scapperanno). Oltre a questo, dovrai risolvere anche degli enigmi di difficoltà variabile, ma che in genere si limiteranno all'azionamento di qualche interrut-

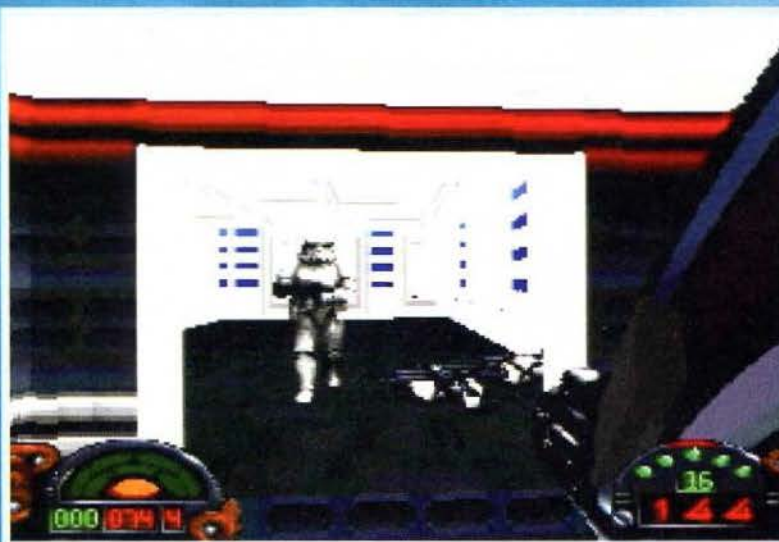
tore e al reperimento di qualche chiave di accesso.

Proprio come in Doom, la visuale sarà in soggettiva, quindi di te si vedrà solo l'arma; ad ogni modo, non fare l'errore che ha fatto il sottoscritto, non è l'arma la protagonista del gioco, non è lei che, sospesa nell'aria, dovrai guidare attraverso i livelli; il tuo personaggio c'è, esiste, solo che per coinvolgerti maggiormente nell'atmosfera, la grafica scorre in modo da farti vedere quello che vede il tuo alter-ego... no, lo dico perché alle volte, chissà, magari stessi parlando a uno che ragiona come me.

Dark Forces è diviso in varie missioni, che in altre parole potrebbero essere chiamate livelli, quindi non dovrai come accadeva in

Doom (e con lui la maggior parte dei prodotti analoghi), trovare l'uscita del livello, ma assolvere i compiti che a mano a mano ti verranno richiesti dal gioco.
Come ogni shoot 'em up in soggettiva che si rispetti, anche in questo avrai la possibilità di ammazzare i nemici in un sacco di modi diversi (nove), come usando il semplice cartone (che deve fare male più a te che alle truppe imperiali, viste le armature che hanno), la pistola, il lanciagranate, il fucilazzo, il bazooka, ecc; oltre a questo, lungo il tuo cammino, potrai raccogliere energia, munizioni (sciacallando i corpi delle guardie appena uccise), punti armatura e così via.

Tecnicamente, devo dire che non mi ha proprio entusiasmato, anzi, a dirla tutta il passaggio da PC a PlayStation invece di renderlo migliore (dopotutto il titolo è decisamente datato) lo ha addirittura reso graficamente mediocre. Tutto il gioco, infatti, risulta esteticamente nel complesso approssimativo, caratterizzato da livelli poco definiti e in certi punti (come nei pertugi del primo livello) a fatica si riesce a capire dove ci si trova perché si distingue solo un ammasso di pixel grigi e neri.

Gli sprite, dal canto loro, non sono certo animati decentemente, anzi, anche questi risultano mal definiti e dalle movenze quasi robotiche.
Anche lo scrolling ci ha un po' rimesso in questo trapasso da PC, in questa versione, infatti, tutti i movimenti del nostro Kyle risultano decisamente più lenti, anche se, e questo va detto, la fluidità è garantita.
Come ultimo aspetto negativo di questa voce, troviamo sicuramente i filmati che inframmezzano un livello dall'altro; in effetti dove su picchio era un vero piacere vederli, in questo gioco, sono talmente mal fatti e mal gestiti, che non farebbero bella figura nemmeno su Mega Drive.

La giocabilità, fortunatamente, non ha subito alcuna variazione, quindi non c'è ombra di dubbio che ti divertirai a scorrazzare per i livelli e ad ammazzare le truppe imperiali (quando ne distinguerai la figura). Come difficoltà non c'è davvero male; del resto, anche se non è possibile salvare la propria posizione durante la partita, non è molto elevata, e alla fine di ogni livello ti verrà dato un codice personalizzato, grazie al quale potrai ripartire dall'ultima missione portata a termine.
Insomma, in definitiva le musiche sono, come sempre per i giochi di Star Wars, delle gran belle intrattenitrici, il che non fa altro che aiutare a ricreare un'atmosfera che è un po' smorzata da un aspetto grafico non all'altezza della situazione; nonostante tutto, però, mi sento di consigliare questo gioco un po' a tutti, dopotutto i giochi del genere non si può certo dire che abbondino su PS-X, e uno su Guerre Stellari, poi, non si era mai visto.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION	
GRAFICA + Livelli ben strutturati. - Spartana e mal definita.	70
SONORO + Musiche evocative. + Effetti nella media.	90
GIOCABILITÀ + Rimane comunque un ottimo gioco. + Sistema di controllo intuitivo.	92
LONGEVITÀ + Quattordici livelli.	90
LUCAS ARTS	89

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

DIE HARD THE ARCADE

Bruce Willis ritorna sui nostri monitor dopo solo due mesi di vacanza? Uhm, c'è qualcosa che non quadra... secondo me pepperepeppeppé.

Prima di iniziare, chiariamo che anche se il titolo di questo gioco potrebbe ingannare i lettori che sanno leggere, non ha nulla a che fare con Die Hard Trilogy, né tantomeno con Bruce Willis, anche se il protagonista gli assomiglia parecchio.

Quindi non parliamone più, questo picchiaduro a scorrimento è la conversione di un gioco da bar, nel complesso recente (avrà meno di un anno), che magari qualcuno avrà già avuto l'occasione di vedere e quindi di giocare. Visto comunque che io penso sempre a tutti, vediamo di andare ad analizzare questa produzione per Saturn, soprattutto considerato che anche se lo spazio è notevole, va sempre a finire che mi dilungo e poi devo tagliare un sacco di roba.

Bene, *tutti* sappiamo cos'è un picchiaduro a scorrimento, giusto? Del resto nel mondo video ludico esistono due grandi categorie di beat 'em up: quelli a incontri e quelli a scorrimento; i primi hanno avuto un grande successo grazie sostanzialmente a un solo gioco (Street Fighter 2), mentre i secondi non hanno mai vissuto un vero e proprio boom, ma diciamo che hanno avuto momenti in cui conobbero un buon periodo, e un altro (come questo, ad esempio), in cui di giochi del genere se ne vedono davvero pochi. Uno dei motivi principali, è forse da attribuirsi al fatto che i picchiaduro a scorrimento non hanno mai avuto una grande evoluzione; ad esempio, se non fosse stato per Virtua Fighter, i rullacartoni a incontri probabilmente oggi sarebbero scarsamente considerati; ebbene, i picchiaduro a scorrimento ebbero un solo grande cambiamento

grazie a Double Dragon, che inserì i personaggi in un ambiente di gioco più realistico: era infatti possibile muoversi in profondità, cosa che fino ad allora non era possibile fare; come non ricordarsi, infatti, giochi completamente piatti, che fecero la storia del picchiaduro come Kung-Fu Master, Vigilante (in cui bisognava salvare Madonna) o Dragon Ninja? Erano semplicemente grandiosi, ma a tutti questi mancava qualcosa, e cioè un po' di spessore, lacuna che venne colmata appunto con l'avvento di Double Dragon, che inaugurò un periodo molto prolifico per questo genere.

Da allora - saranno passati sette o otto anni - non è cambiato nulla, nessuna innovazione degna di nota è stata apportata e il pubblico si è stufato; come potevano quindi i programmatori attirare l'attenzione su un genere ormai quasi dimenticato? Ma naturalmente facendo un prodotto poligonale come va tanto di moda oggi; e allora, cosa ne è saltato fuori? Un ottimo gioco, ma che nel complesso non offre nulla di innovativo... è male questo? Mah, sono sempre stato del parere che l'innovazione non abbia alcuna influenza sul divertimento che procura un gioco; del resto, quanti titoli recensiamo ogni mese? Diciamo una ventina, ebbene, questi venti giochi si dividono in circa cinque generi, che difficilmente offrono qualcosa di nuovo; semplicemente sono più o meno belli graficamente, oppure sono più o meno giocabili, ma quello che bisogna fare è sempre lo stesso, da quasi vent'anni.

Fa riflettere vero? Probabilmente sì, ma se ci facciamo caso, tutte le nostre azioni sono solo una ripetizione: ogni mattina ci alziamo, andiamo a scuola o al lavoro, mangiamo, andiamo a dormire, abbiamo i nostri

contatti con le persone, ma alla fine gli atti che compiamo sono sempre i medesimi; a volte talmente sistematici che possiamo farli anche senza pensarci (al punto che poi non ci ricordiamo nemmeno di averli fatti), e anche i discorsi che facciamo, a volte sono talmente tanto ripetuti e standardizzati, che ci sembra di averli già effettuati in passato; al punto che, un attimo dopo aver ricevuto la relativa risposta, ci sembra che sia familiare, come se l'avessimo sognata. Tutto si ripete, ma è proprio grazie alla nostra individualità, al nostro stato d'animo, che ogni giorno è diverso e quello che affrontiamo è sempre nuovo, anche di un particolare, che alla fine è proprio quello che ci fa apprezzare la vita. Coi videogiochi è lo stesso, ogni partita e ogni gioco rappresentano un'emozione diversa, e poco importa se questo Die Hard Arcade è in sostanza identico a Final Fight o a Golden Axe, quello che interessa a chi si cimenta in questo genere di giochi non

è quello che deve fare, perché si sa benissimo che alla fine del livello c'è un avversario più forte degli altri, così come si sa benissimo che in quel preciso istante accadrà quella determinata cosa; quello che spinge tutti noi a cimentarci in questi picchiaduro è la curiosità di vedere cosa ci sarà dopo e come sarà la fine. Un bel problema questo sì, perché dopo averli terminati, non si trova più nessuno stimolo a rigiocarli, che senso ha? Mica cambia, non c'è mica la possibilità di diventare più bravi come nei picchiaduro a incontri, non si può mica sfidare un amico.

Ecco, questo è l'unico grande difetto di questi giochi, che hanno una scarsa longevità, e che dopo averli finiti non divertono più... checce voi fa? Guardando l'altra faccia della medaglia, però, bisogna dire che quando un rullacartoni è ben fatto, è davvero uno spasso giocarci, e questo Die Hard Arcade, oltre che essere il primo di questo genere ad essere poligonale, è indubbiamente ben fatto.

Come già detto, la longevità in questi giochi è limitata, però può pur sempre essere leggermente prolungata e i programmatori lo sanno bene; in quest'ultimo nato, infatti, i personaggi sono dotati di moltissime mosse, sia eseguibili con la semplice pressione di un tasto, sia grazie a particolari combinazioni; insomma, una volta acquisita la padronanza del personaggio, sarà possibile infliggere all'avversario tanto di quel male, da fargli

passare la voglia di rapire le bambine (lo scopo del gioco è infatti quello di salvare una bambina); le risse, comunque, non si limitano al semplice uso delle mani o dei piedi, durante il tragitto che ti separerà dal vecchio (il rapitore della bimba), avrai infatti l'opportunità di adoperare pistole, bottiglie, pugnali, fucili, mitragliette, lanciarazzi e anche di fare delle combinazioni di oggetti come bombolette di lacca e accendino, creando così un lanciafiamme. Oltre a tutto questo, per la tua difesa, potrai anche usare gran parte di quello che troverai come arredamento dei livelli, quindi sedie o cestini e quello che invece non potrai prendere, comunque lo potrai distruggere... il gioco del piccolo vandalo, insomma.

La struttura di gioco è la classica dei picchiaduro a scorrimento, quindi ti verranno contro decine di avversari, tutti dotati di una propria energia che verrà visualizzata nella parte superiore dello schermo, e tutti con una gran voglia di farti del male; ovviamente, a mano a mano che avanzerai nei livelli, gli avversari si faranno più intelligenti, più resistenti, ma soprattutto più cattivi. Come vuole la prassi, alla fine di ogni livello entrerà in scena il classico mostro, così chiamato non necessariamente perché brutto e cattivo, ma perché sarà molto più resistente e forte dei soliti scagnozzi.
Una piccola novità del gioco è quella che, tra un livello e l'altro, ti troverai a essere protagonista di alcune scene animate, che metteranno alla prova i tuoi riflessi; il tuo compito sarà infatti quello di premere il tasto giusto al momento giusto, in modo da eliminare al volo gli avversari che ti vorranno menare; in caso contrario, dovrai combatterli rischiando di perdere energia. Un'altra possibilità, sempre nelle sequenze animate, sarà quella di doverti salvare da imminenti pericoli, come il passaggio improvviso di un camion o un missile lanciato da un nemico particolarmente infame; in questo caso, se non sarai tempestivo, non affronterai nessuno, ma in compenso ti verrà sottratta un sacco di energia.

Un'ultima cosa prima di iniziare a parlare della valutazione, è la possibilità di acquisire crediti giocando a una sorta di sottogioco chiamato Deep Scan più sarai bravo in questo gioco, infatti, e più i crediti a tua disposizione aumenteranno... ad ogni modo non c'è limite di tempo né di vite, quindi in teoria potresti partire già dalla prima partita con una cinquantina di crediti; solo ricordati di non essere esoso, perché alla fine li dovrai terminare tutti combattendo contro il tuo compagno.
E così siamo arrivati alla grafica, che in questo caso si rivela particolarmente degna di nota; perché un picchiaduro a scorrimento, mai era stato poligonale; questo comporta delle animazioni sicuramente più curate, dotate in definitiva di una fluidità maggiore e di animazioni più dettagliate. Anche i livelli sono molto curati, e il fatto poi che si possa sfasciare quasi tutto quello che non è ancorato ai muri, non è certo una brutta cosa. Nel complesso, quindi, non ci si può certo lamentare, dopotutto i vari nemici e i livelli sono tutti dotati di una buona varietà, per non parlare delle sequenze animate, che se non altro offrono una sorta di diversivo.
Il sonoro non fa certo gridare al miracolo, ma gli effetti e le musiche nel complesso accompagnano il giocatore senza infastidirlo, quindi direi che il loro mestiere lo fanno dignitosamente.
Giungendo alla giocabilità, qui le cose si fanno interessanti: a chi infatti piace il genere o ha apprezzato il gioco in versione coin-op, sicuramente non rimarrà deluso da questa conversione, che possiede tutti i crismi per essere considerata una delle migliori dell'ultimo periodo. Lo troverà un ottimo gioco anche chi vuole fare un po' di mazzate sul video e prendere a missilate un tipo che magari viene a minacciarti con una bottiglia; il problema sta proprio nel fatto che prima o poi il gioco lo finirai (probabilmente più prima che poi), e allora difficilmente credo che lo riprenderai in mano. Ad agevolarti il compito, inoltre, non ci stanno certo i crediti, che anche se il loro numero dipenderà solo da te, voglio vedere se avrai la forza di carattere di non prendere subito una carriolata e finire il gioco dopo un paio di partite.
In compenso Deep Scan è pur sempre un gioco carino, che sommato a Die Hard Arcade, completa un prodotto nel complesso molto appetibile, soprattutto considerato che giochi come questo non se ne vedono spesso.

Raffaele Sogni

SATURN	
GRAFICA + Identica al coin op.	**92**
SONORO + Decente nel complesso. - Poteva essere decisamente migliore.	**88**
GIOCABILITÀ + Due giochi in uno. + In due decisamente spassoso.	**91**
LONGEVITÀ + Abbastanza lunghetto. - Una volta finito lo si archivia.	**89**
SEGA	**91**

PLAYSTATION 90

SATURN 90

GIOCATORI 1	/2
LIVELLI	57
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

GRID RUN

Numeriii... cinqueeee! Numeriii... treee! Numeriii... bambini, bambini, tornate indietro, non è verso il campo di calcio che dovete correre!

Pensi che io stia dando i numeri? Beh, in un certo senso è vero, ma il cappello in realtà si riferisce a quell'odiosissimo gioco che è tristemente noto per far stare tranquilli i bambini, e che mi obbligavano a fare quando andavo all'oratorio o in colonia. Sto parlando del mostruoso rubabandiera, uno dei giochi più umilianti e degradanti che esistano. Beh, ora tu sicuramente ti starai chiedendo il motivo per cui ti ho citato questo simpatico gioco di aggregazione (io, ad esempio, odiavo tutti, anche i miei compagni di squadra); no, non è perché oggi sono più frollo del solito, ma perché prima di tutto oggi sono frollo come al solito, e in secondo luogo perché questo gioco - per Saturn e PlayStation -, in definitiva è proprio l'evoluzione del rubabandiera. Ganzo, veramente strippante.

Ora c'è da chiedersi perché i programmatori abbiano scelto proprio questo gioco, quando negli oratori ti costringono a farne di molti altri altrettanto deleteri; come per esempio la palla prigioniera, che nel complesso sarebbe anche un bel passatempo, se però non beccassi ogni volta il tipo che ti tira una pallonata alla velocità del suono diritta nei denti (rissa assicurata); oppure, chessò, c'è la dama vivente, anche questo un gran, bel gioco; solo che io ho sempre avuto la sfiga di essere mangiato subito (sto parlando di molti anni fa, non vorrei che si pensasse che faccio ancora 'ste cose) e di finire a fare il damone, il che vuol dire portarsi in braccio per ore una trippona con lo zainetto di Sailor Moon (perché si sa, il damone è composto da due pedine)... stile Shun (quello di Ken Shiro) quando sale sulla piramide di Sauzer.

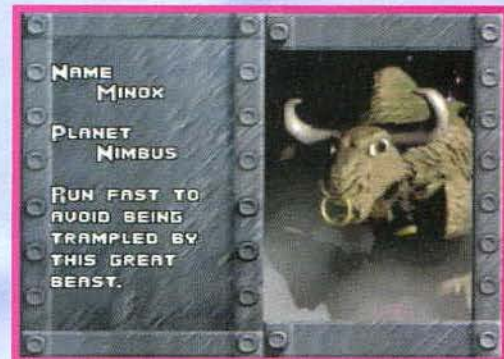
Alla Virgin comunque hanno scelto il rubabandiera, quindi non pensiamoci più e vediamo quali modifiche rispetto al gioco originale sono state apportate (sappi comunque che il concetto è quello): allora, prima di tutto è necessario dire che il tuo avversario sarà uno solo e non una squadra, il che in effetti rende le cose un po' più facili; poi chiariamo che non ti dovrai impossessare di un

fazzoletto, bensì dovrai riuscire a colorare tutte le bandiere richieste nei vari livelli. Concettualmente, comunque, forse è meglio che mi spieghi, prima tu pensi di andare a caccia di quel deficiente dell'animatore per rubargli la bandiera: allora, a causa di una certa psicotica di nome Vorga, che ti vuole ammazzare non si sa bene perché e comunque non importa niente a nessuno, ti ritrovi in una sorta di sistema solare fatto di labirinti. In ognuno di questi labirinti troverai un guardiano, che dovrai sfidare e battere per passare al labirinto successivo fino a incontrare Vorga. E fin qui ci siamo no? Perfetto, a questo punto comincia il gioco, che spiegato in parole più semplici possibile, non si può, perché la dinamica è davvero molto più difficile da spiegare che da giocare, cercherò quindi di spiegartelo usando una palla immaginaria. Bene, ora fai conto che per decretare proprie le bandiere sparse per il livello, tu debba essere in possesso di questa palla, che puoi ottenere in due modi: il primo è di prendere (non appena inizia la partita) una bandiera prima che lo faccia il tuo avversario, e il secondo modo è di toccare l'antagonista quando questi sarà in possesso della palla (che lo ricordo, non esiste, è solo un modo per semplificare le cose). Sappi comunque che, ovviamente, quando sarai tu in grado di fare tue le bandiere sparse per l'area di gioco, il tuo avversario farà di tutto per toccarti e quindi impadronirsi di tale possibilità...

mi sembra inutile dire che più andrai avanti coi livelli, e più questo compito verrà facile al tuo avversario in quanto sarà sempre più veloce, sempre più intelligente e soprattutto sempre più infame. Spero di essere stato abbastanza chiaro... sperem.

Il tuo giocatore, comunque, per adeguarsi alla bravura degli avversari, che con l'avanzare dei livelli diverranno sempre più bravi, potrà impadronirsi, nei livelli e in uno speciale bonus stage, di tre categorie di sfere, che incrementeranno rispettivamente la tua velocità (sfere verdi); la tua agilità, grazie alla quale avrai una maggiore accelerazione, minori tempi di recupero (magari a causa di

un colpo ricevuto) e manovrabilità (sfere blu); e infine le sfere rosse, che decreteranno l'aumento dei tuoi valori di energia. Grazie a questi, infatti, potrai scaricare sull'avversario tutta una serie di sortilegi come lo Slow Spell che lo rallenterà nei movimenti (ottimo per raggiungerlo); il Teleport Spell, che ti piazzerà a caso in un'altra zona del livello; le mine, che ti verranno molto utili per rallentare la corsa verso di te del guardiano; e infine lo Speed Spell, che non farà niente al tuo nemico, ma che in compenso ti permetterà movimenti molto più veloci.

Particolarmente importante sarà la tua ca-

...acità (che non verrà mai meno) di costruirti delle passerelle, grazie alle quali potrai accedere a bandiere altrimenti inaccessibili, o per arrivare a zone del livello che magari impiegheresti troppo tempo a raggiungere. Una buona tecnica, comunque, è quella di lasciar fare tutto al tuo nemico, e poi, una volta fatto tutto lo sbattimento toccarlo e farlo finire chissà in quale zona del livello; ricordati poi che questa tecnica può venirti molto utile anche per impadronirti delle bandiere.
A questo punto mi sembra di aver detto quasi tutto del gioco, mi manca solo di renderti partecipe del fatto che i tuoi avversari saranno tutti degli strani incroci tra animali estinti ed esseri ancora oggi esistenti, che in tutto saranno quindici e che ognuno di questi lo dovrai affrontare in tre stage differenti, per un totale di... uhm, quindici per tre... (un attimo che sto cercando la calcolatrice) quarantacinque livelli, ai quali vanno poi aggiunti i bonus stage, che giocherai prima di iniziare ogni mondo (a parte il primo).
E così, se Dio vuole, siamo arrivati alla valutazione, e partiamo subito col dire che in questo Grid Run è talmente divertente e pregnante andare a caccia di bandiere, che ho fatto davvero una gran fatica a staccarmi dal Saturn (poi mi aspettavano per giocare a MicroMachines V3, e allora...). Sicuramente si tratta di un'ottima idea di base; che poi se giocato in due, raggiunge livelli di grande esaltazione. Il grado di difficoltà quando si gioca contro il computer è quasi perfetto, il quasi, però si riferisce al fatto che una volta raggiunto l'ottavo mondo (quello del ranocchio), le cose si fanno quasi impossibili e io solo per miracolo sono riuscito ad arrivare al nono, dove però ho dovuto rinunciare... non oso immaginare la bravura dei sei avversari che verranno dopo. Fortunatamente si ha la possibilità di salvare il gioco a mano a mano che si finisce un livello, ma già così ti garantisco che le cose non saranno facili.
Graficamente è davvero molto ben fatto: la visuale è isometrica, il che fa vedere tutti i passaggi e i movimenti che bisogna fare (comunque non c'è pericolo di cadere). Le animazioni sono ben fatte e tutte le magie varie sono estremamente curate e incredibilmente "pulite". Anche i fondali sono molto belli, e forse anche questo contribuisce ad aumentare la voglia di proseguire nel gioco.
Le musiche sono adeguatamente frenetiche, del resto cosa ci si doveva aspettare da un gioco frenetico? Nel complesso, quindi, sono ben fatte; così come ben fatti sono gli effetti sonori, che partecipano attivamente alla creazione di quell'atmosfera al di fuori dal tempo e dal mondo che contraddistingue questo gioco.
In definitiva un gran bel titolo che sicuramente merita di essere preso in considerazione e che ti terrà impegnato per molto molto tempo, e una volta tanto con qualcosa di diverso.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION	
GRAFICA + Livelli ben strutturati. + Buone le animazioni.	88
SONORO + Musiche ed effetti degni del gioco.	89
GIOCABILITÀ + In due dannatamente intrippante. + Ti prende fin da subito.	93
LONGEVITÀ + Una valanga di livelli. + Con un amico lo giocherai sempre.	93
VIRGIN	90

SATURN	
GRAFICA + Livelli ben strutturati. + Buone le animazioni.	88
SONORO + Musiche ed effetti degni del gioco.	89
GIOCABILITÀ + In due dannatamente intrippante. + Ti prende fin da subito.	93
LONGEVITÀ + Una valanga di livelli. + Con un amico lo giocherai sempre.	93
VIRGIN	90

Ordinare è facile:

✓**puoi telefonare al 011/606.89.19**

✓**puoi faxare al 011/606.89.85**

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

PUNTO VENDITA

C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

IMPORTANTE!!!

Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

PLAYSTATION

Titolo	Prezzo
PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 59.900
ACC LINK CABLE PAL	L. 49.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 49.000
ACC MOUSE PAL	L. 69.900
442	L. 89.000
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	L. 79.000
AGILE WARRIOR F. 111X	L. 89.000
AIR COMBAT	L. 89.000
AYRTON SENNA CART	TELEFONARE
ALIEN TRYLOGY	L. 95.000
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 89.000
BROKEN SWORD	L. 89.000
BUBSY 3D	TELEFONARE
BUST A MOVE 2	L. 79.000
CHESSMASTER 3D	L. 72.000
CHRONICLES OF SWORD	L. 79.000
COMMAND 2 CONQUERER	TELEFONARE
CYBERIA	TELEFONARE
CRASH BANDICOOT	L. 79.000
CREATURES	TELEFONARE
DARK FORCE	L. 89.000
DARK STALKER	L. 89.000
DESTRUCTION DERBY	L. 89.900
DESTRUCTION DERBY 2	L. 89.000
DIE HARD TRYLOGY	L. 89.000
DISCWORLD	L. 89.000
DISTRUPTOR	L. 92.000
DOOM	L. 69.000
DRAGON HEART	L. 92.000
DUKE NUKE 3D	TELEFONARE
EXTREME GAME	L. 89.000
EXTREME GAME 2	L. 79.000
F 1	L. 89.000
FADE TO BLACK	L. 89.000
FIFA '97	L. 89.000
FIFA SOCCER 96	L. 59.000
FINAL FANTASY 7 (JAP)	TELEFONARE
FIRO & CLOUD	L. 79.000
GUNSHIP 2000	L. 89.000
HEXEN	L. 89.000
INT. POWER SOCCER	L. 92.000
INT. SUPER STAR SOCCER	TELEFONARE
IRON & BLOOD	L. 69.000
LAST DYNASTI	TELEFONARE
LOMAX	L. 89.000
KRAZI IVAN	L. 89.000
LOADED	L. 89.000
MADDEN '97	TELEFONARE
MEGAMAN X3	TELEFONARE
MICROMACHINE 3D	DISPONIBILE
MONSTER TRUCK	L. 92.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 69.000
MORTAL KOMBAT TRYLOGY	L. 89.000
MOTO CROSS	TELEFONARE
MOTOR TOON GP 2	L. 85.000
MYST	L. 89.000
NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
NBA LIVE '96	L. 69.000
NBA LIVE '97	L. 85.000
NFL QBC '96	TELEFONARE
NFL QUATERBACK 97	TELEFONARE
NHL '97	L. 89.000
OLIMPIC GAMES	L. 79.000
OLIMPIC SOCCER	L. 79.000
ON SIDE	DISPONIBILE
PANDEMONIUM	L. 89.000
PLAYER MANAGER II	L. 95.000
PORSCHE CHALLANGE	L. 92.000
PROJECT OVERKILL	L. 75.000
PROJECT X 2	TELEFONARE
RAVE RACE (JAP)	L. 129.000
RAYMAN	L. 79.000
RESIDENT EVIL II (JAP)	L. 89.000
RETURN TO ZORK	TELEFONARE
RIDGE RACER	L. 59.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 89.000
ROAD RAGE	TELEFONARE
ROBOTRON X	TELEFONARE
SAMURAI SHOWDOWN	L. 79.000
SENTIENT	L. 92.000
SIM CITY 2000	L. 92.000
SOUL EDGE (JAP)	L. 129.000
SOUL BLADE	L. 89.000
SOVIET STRIKE	L. 89.000
SPOOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 79.000
STAR GLADIATOR	TELEFONARE
STREET FIGHTER ALPHA 2	L. 89.000
STREET FIGHTER	L. 69.000
SUI KODEN	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 89.000
TEMPEST X	TELEFONARE
THE CROW: CITY OF ANGELS	L. 92.000
THE NEED FOR SPEED	DISPONIBILE
THEME PARK	L. 89.000
TILT	L. 89.000
TOBAL N. 1	L. 79.000
TOMB RAIDER	L. 89.000
TOP GUN	L. 89.000
TOSHINDEN	L. 69.000
TOSHINDEN 2	OFFERTA
TOSHINDEN 3 JAP	TELEFONARE
TOTAL NBA	L. 89.000
TOTAL NBA '97	L. 89.000
TRACK & FIELD	L. 79.000
A TRAIN	
TRANSPORT TYCOON	TELEFONARE
TRUE PINBALL	L. 95.000
TUNNEL B1	L. 89.000
TWISTED METAL	L. 89.000
TWISTED METAL 2	L. 85.000
VICTORY BOXING	L. 85.000
VIRTUAL POOL 96	TELEFONARE
WARHAMMER	TELEFONARE
WAR HAWK	L. 69.000
WIPE OUT	L. 69.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000
WORMS	OFFERTA

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

SEGA SATURN

Titolo	Prezzo
ACC SATURN CONSOLE	OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L. 59.000
ACC. CAVI RGV	L. 42.000
ACC. TRASFORMATORI	L. 20.000
ACC. JOYPAD	
ALIEN TRILOGY	DISPONIBILE
ANDRETTI RACING	L. 92.000
ATHLETE KINGS	L. 109.000
BREAK POINT TENNIS	TELEFONARE
BUST A MOVE 2	L. 89.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	L. 99.000
COMMAND & CONQUER	TELEFONARE
DAYTONA	L. 65.000
DAYTONA REMIX	L. 119.000
DARIUS 2	L. 135.000
DARKSTALKER	TELEFONARE
DESTRUCTION DERBY	L. 109.000
DIE HARD TRILOGY	TELEFONARE
DYNASTI WAR	DISPONIBILE
DRAGON BALL Z 2	TELEFONARE
EURO '96	L. 79.000
FATAL FURY	L. 119.000
FIFA 97	L. 95.000
FIGHTING VIPERS	DISPONIBILE
FINAL DOOM	L. 99.000
GUARDIAN HEROES	DISPONIBILE
GUN GRIFFON	TELEFONARE
HARDCORE 4X4	TELEFONARE
HEXEN	TELEFONARE
INDIPENDANCE DAY	TELEFONARE
JOHN MADDEN 97	TELEFONARE
LOST VIKINGS 2	TELEFONARE
KING OFFIGHTER 96	TELEFONARE
MEGAMAN X3	TELEFONARE
MYSTARIA	L. 99.900
NBA LIVE 97	L. 92.000
NBA JAM T.E.	L. 99.000
NEED FOR SPEED	L. 99.000
NIGHT	TELEFONARE
PANZER DRAGON	L. 35.000
PANZER DRAGON 2	L. 99.000
RAYMAN	L. 79.000
RETURN TO ZORK	TELEFONARE
ROBOPIT	TELEFONARE
SAMURAI SHODOWN	TELEFONARE
SEGA RALLY	DISPONIBILE
SIM CITY 2000	L. 99.000
SYNDICATE WARS	TELEFONARE
SKELETON WARRIORS	L. 109.000
SOVIET STRIKE	TELEFONARE
STORY OF THOR	OFFERTA
STREET FIGHTER 2	TELEFONARE
STRIKER 1945	TELEFONARE
THE CROW	L. 99.000
THE CROW: CITY OF ANGEL	TELEFONARE
THE DUELL	L. 99.000
THE KING OF FIGHTERS '95	DISPONIBILE
THEME PARK	L. 109.000
THUNDERWAK II	L. 105.000
TOMB RAIDER	L. 99.000
TRUE PINBALL	L. 99.000
TUNNEL B1	TELEFONARE
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	DISPONIBILE
X-MEN	DISPONIBILE
X2 (PROJECT)	TELEFONARE
VAMPIRE HUNTER	L. 99.000
VIRTUAL COP 2	L. 99.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L. 109.000
VIRTUAL ON	TELEFONARE
VIRTUAL POOL	TELEFONARE
VIRTUAL RANCING	L. 85.000
VIRTUAL STRAIKER	TELEFONARE
WING ARMS	DISPONIBILE

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

DIE HARD ARCADE
Per SATURN e PSX

89

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	32
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

E la leggenda narra che un giorno Mahler si trovò faccia a faccia con la macchina di Daytona e le disse: "Guarda che hai sbagliato gioco vecchia rimbambita!"; ma lei altezzosa e per niente intimorita disse: "Ho la marmitta catalitica, posso andare dove voglio!".

IMPORT

Se devo essere sincero non sono mai stato un grande amante di Virtua Fighter e nemmeno di Fighting Vipers (che a farci caso è proprio l'anagramma di Virtua Fighter)[scusa Raffo, ma a Virtua Fighter, per essere l'anagramma di Fighting Vipers, mancano una P, una N, una S e una G... NdAlex]; ad ogni modo, perché ci troviamo tutti qui riuniti oggi? Forse per vedere se riesco a scrivere una recensione la domenica pomeriggio, dopo essere rincasato alle sette del mattino e aver dormito cinque ore? Non credo, anche perché se non te lo dicevo non te ne saresti accorto, è una mia precisa strategia, infatti, scrivere male anche quando sono in perfetta forma, così quando sono completamente dilaniato come adesso, non se ne accorge nessuno... ideona eh? Lo so, lo so, è che mi vengono così.

Ritornando al motivo per cui oggi ci siamo ritrovati su queste tre pagine, è che alla

Sega, giusto per prepararci all'uscita di Virtua Fighter 3, hanno avuto la brillante idea di rifilarci uno dei più grandi assembramenti di personaggi senza alcun nes-

so dell'era poligonale.

In questo insolito picchiaduro infatti troverai, oltre a tutti i personaggi dei due picchiaduro sopraccitati, anche qualche lottatore di

Virtua Fighter Kids, il mitico paperottolo protagonista del vecchio coin-op (comunque al tempo anche convertito su Amiga) Dynamite Dux, la gentile donzella un po' esaltata di Virtua Cop e addirittura la Hornet, che non è il nome di una donna delle pulizie bergamasca, bensì la macchina di

Daytona U.S.A.
Cioè, non so se mi sono spiegato, ma avrai la possibilità di combattere con una macchina, ma non è fantastico tutto questo? A me sembra sinceramente di sì; l'unico problema è che non la potrai selezionare fin da subito, ma dovrai guadagnartela, così come dovrai guadagnarti l'utilizzo di tutti gli altri personaggi che non appartengano a Virtua Fighter e Fighting Vipers.
Quei simpaticoni dei programmatori, infatti, hanno messo come personaggi selezionabili "solo" i ventidue dei picchiaduro "principe", mentre per ottenere gli altri dovrai terminare il gioco in maniera un po' diversa ma molto simpatica; prima di spiegare come, però, chiariamo una cosa: non mi sono mai piaciuti i giochi che non ti fanno prendere tutti i personaggi, perché a pensarci bene è una carognata mica da poco; ma come, io spendo una barca di soldi per comprarmi un bel picchiaduro pieno di personaggi, e poi dopo tutti i soldi che ho sborsato, devo fare ancora un sacco di fatica per ottenermi i meglio (il linguaggio ricercato mi viene naturale). Ma siamo matti? Io li voglio subito; è come se vado in birreria, ordino una bella

birrozza da un litro, e la cameriera (dopo che ho pagato in anticipo) mi dice: "O.K. ora te la devi andare a prendere "; ma insomma, non è giusto.
D'altro canto, bisogna dire che sistemi come quello di razionare i lottatori aumenta di molto la longevità, ma per uno pigro come me, non è certo una cosa piacevole.
Uhm, di cosa stavo parlando prima di questo inciso? (Un attimo che vado a rileggere). Ah sì, il modo per ottenere i personaggi aggiuntivi (nove) è quello di partecipare ai tornei proposti dal computer; mi spiego meglio: nella modalità single player, potrai partecipare a uno dei nove tornei proposti dal

gioco, che saranno a tema (tipo i sette personaggi più muscolosi, o quelli col più alto conto in banca), che, una volta terminati (e quindi vinti), ti daranno la possibilità di accedere a uno dei fatidici nove deficientoni non disponibili da subito.
Ma alla fine, tutti questi personaggi e dei "lottatori" così insoliti, rendono questo

Fighters Megamix un buon gioco o no? Mah, secondo me l'idea di base era anche buona, e il gioco, intendiamoci, non è affatto male, anzi; ma ho avuto come

l'impressione che questo titolo sia stato immesso sul mercato in tutta fretta, giusto per placare gli animi e preparare gli utenti all'uscita di Virtua Fighter 3, insomma, così come avevo detto per Virtua

Fighter Kids, sento l'odore di operazione commerciale.
Dopotutto che fatica hanno fatto i programmatori a fare un gioco come questo? I livelli ce li avevano già, gli sprite pure, tutto quello che hanno dovuto fare è stato di inventarsi i movimenti di qualche lottatore aggiuntivo e il gioco è fatto; è un po' come fanno in televisione, quando finisce un programma tipo Paperissima o Scherzi a Parte... la settimana dopo (o anche quella dopo ancora), fanno una bella puntata con "Il meglio di...", che tiene attaccati alla televisione magari qualche spettatore in meno (anche se spesso è addirittura il contrario), ma il tutto a costo zero.
In definitiva questo potrebbe essere un omaggio ai programmatori del team M2, a farci caso infatti, non solo tutti i personaggi in questo gioco sono appartenenti al marchio Sega, ma appartengono anche a giochi programmati dal rinomato gruppo che opera alle dipendenze della casa giapponese.
A distanza di più di un anno dall'uscita di Virtua Fighter 2 e da cinque mesi da quella di Fighting Vipers, vediamo un po' se i programmatori hanno pensato di apportare delle migliorie, magari correggendo alcune lacune che possedevano i due giochi, come per esempio una scarsa cura delle texture e una minore tecnicità nei combattimenti per quanto riguardava Fighting Vipers; ebbene, per quello che ho potuto vedere e giocare, non c'è stato alcun tipo di correzione sotto questo punto di vista, in compenso, però, è stata inserita la possibilità (come accade in Tekken 2) di spostarsi tridimensionalmente sull'area di gioco, in modo da schivare eventuali colpi o per far innervosire l'avversario che come minimo ti prenderà a sberle (almeno a me, combattendo contro Alex, è successo), in caso invece che il tuo avversario sia il com-

puter, il bello delle macchine è proprio quello che se ne stanno zitte e subiscono.
Parlando dei personaggi di Virtua Fighter, c'è da dire che a quelli presenti sono state upgradate tutte le mosse del terzo episodio di imminente uscita, il che non mi sembra certo una cattiva idea.
Abbiamo quindi accennato al fatto che non sono state apportate grosse modifiche a questa sorta di "fusione" di numerosi giochi; a detta di molti qui in reda, però, l'engine è addirittura peggiorato, e in effetti i movimenti dei combattenti appaiono leggermente più lenti, che alcune collisioni sono inesistenti e che quando si combatte nell'arena, non è raro assistere a fenomeni di "spappa-

mento" del fondale... insomma, sembra proprio che, specie nei picchiaduro a incontri, la fretta sia particolarmente cattiva consigliera [mi piacerebbe fare un piccolo intervento, senza stare a scrivere un intero box: per quanto riguarda l'engine dei combattimenti, l'impressione avuta da tutti è imputabile al fatto che sia stato utilizzato quello di Fighting Vipers, invece di quello - migliore a detta di tutti noi - di Virtua Fighter 2, con i risultati appena descritti da Raffo. NdAlex].
Con questo, intendiamoci, non voglio dire che il gioco sia un'emerita schifezza, dopo-

tutto è pieno di personaggi e a chi è affezionato ai picchiaduro poligonali della Sega, non posso fare altro che raccomandarlo, del resto attualmente altri giochi del genere per Saturn non se ne sono visti.
Parlando appunto dei lati positivi del gioco (che nel complesso non sono poi così pochi), bisogna sicuramente dire che trentadue personaggi disponibili non sono certo un numero esiguo, e che la fusione tra i due giochi "portanti" non è stata poi tanto traumatica. Per i livelli, ad esempio, i programmatori hanno deciso di inserire tutti quelli di entrambi i giochi (più nove completamente nuovi), e cioè l'arena (presa da Fighting Vipers), che ti vedrà combattere all'interno di quattro belle mura, e il ring senza pareti e all'aperto, dove non sbatterai contro le pareti o le reti, ma perderai il gusto di stampare (e alla fine dell'incontro pure infrangere) il sopraccitato muro.
La giocabilità potremmo dire che rimane a livelli decisamente elevati, o almeno è alta quanto lo era in Virtua Fighter; del resto,

anche se l'azione è un po' rallentata, a controbilanciare il tutto troviamo i personaggi segreti, che contribuiscono decisamente a dare un po' di varietà ai vari combattimenti. Giocando da solo, inoltre, questo Fighters Megamix ti terrà occupato per parecchio

tempo solo per poter accedere a tutti i lottatori inaccessibili fin da subito, e poi ti ci vorrà ancora parecchio tempo prima di imparare a usarli tutti decentemente... insomma, i momenti di esaltazione e di divertimento di sicuro non mancheranno.
L'unico mio rammarico è che questo aveva veramente delle grosse potenzialità come titolo, peccato solo per delle pecche effettivamente abbastanza evidenti che lo rilegano tra i titoli discreti, ma nulla di più.

Raffaele Sogni

SATURN	
GRAFICA + Personaggi decisamente insoliti. - Realizzazione un po' frettolosa.	89
SONORO + Effetti invariati rispetto ai giochi precedenti. + Musiche carine.	90
GIOCABILITÀ + E' pur sempre un buon picchiaduro. - Azione un po' lenta.	89
LONGEVITÀ + Un sacco di personaggi. + Anche da soli durerà parecchio.	92
SEGA	89

Ne hai contro tanti quanti ne hai a favore. Ma il fallimento non è nel tuo stile.

Il tempo sta scadendo, sei alla fine dell'ultimo quarto, basta un punto per essere nessuno o il campione. Ti passano la palla, spalle al canestro. Ruoti, ti giri, fai una finta, cerchi di entrare. Ma quel canestro sembra appeso in cima ad un grattacielo. La palla si stacca dalle tue dita... sta in aria un'eternità... Il silenzio è assordante. Poi la palla scende, accarezza il ferro e buca la retina. L'emozione ti stringe la gola, il tuo nome viene gridato da migliaia di spettatori insieme. E allora assapori l'immortalità. Onore a NBA LIVE '97. I giocatori sono modelli 3D ricavati da filmati reali e resi con grafica accuratissima, la tecnologia Motion Blending assicura movimenti di gioco così fluidi da far invidia a Shaquille O'Neal... A proposito, c'è anche lui! Il motore 32 bit è stato radicalmente ridisegnato... ci sono 29 squadre con 300 stelle NBA, il tutto perfetto sin nei minimi dettagli. Ti fa scattare dalla panchina e ti porta là dov'è l'azione: sul campo!

NBA LIVE '97. Cattura l'emozione.

...ora anche tu lo puoi Provare.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

85

IMPORT

Jet Moto

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Cosa si può volere di più dalla vita di una bella moto d'acqua capace di andare anche sulla terraferma? Un miliardo e una villa al mare? Ma siete proprio incontentabili!

Jet Moto, ovvero moto a reazione, o se volete (non è proprio una traduzione letterale ma aiuta molto a chiarire il concetto, fidatevi) moto a cuscinetto d'aria. Eh si ragazzi, questa volta siamo chiamati a domare un bizzarro incrocio tra una moto d'acqua e un hovercraft attraverso dieci diversi tipi di percorso, che vanno da mar alla palud passand per foreste, st gni e comuni strad di città. Il concetto a la base è lo stesso d (quasi) tutti i giochi d corse: ad ogni gara partecip no 16 concorrenti, è necessari piazzarsi al primo posto di ogni cam pionato per accedere ai successivi percorsi così via. A rompere un poco la monotonia che inevitabilmente porterebbe a pensare questo titolo come ad un altro Ridge Racer senza ruote o un Destruction Derby senza danni, quelli della Sony hanno ben pensato

di introdurre qualche elemento "diverso" (parlare di innovativo mi sembra un poco esagerato...).

Appena comparsa la schermata di selezione principale (allietata da un motivetto music

e in stile pulp, molto pulp... pure troppo!) ci troviamo di fronte una scelta che di solito non abbiamo in questo genere di giochi: 1Player o Head to Head. Avete capito, significa che è possibile giocare in 2 sullo stesso Playstation (senza quindi dover collegare due PSX tramite cavo seriale) tramite la tecnica dello split-screen. Questa modalità

prevede che lo schermo sia "tagliato" in due sezioni indipendenti che seguono ognuno un giocatore differente, permettendo quindi ad entrambi di governare il mezzo senza mai staccare gli occhi dalla pista. Ma in Jet Moto hanno deciso di fare le cose alla grande dandoci addirittura la possibilità di scegliere il tipo di split-screen da applicare (verticale o

orizzontale). Bella mossa davvero.
Per quanto riguarda la guida delle moto, devo dire che i controlli sono semplici e abbastanza intuitivi: acceleratore, freno, turbo (ne avete a disposizione 4 per ogni giro di pista), e magneto grab. Quest'ultimo può essere utilizzato in tutte le curve che hanno un dispositivo magnetico predisposto: usando il grab verremo attirati da un raggio che ci permetterà di fare la curva senza decelerare ma senza neanche ribaltarci ingloriosamente. Avete presente Batman e la sua Batmobile? Ricordate come faceva le curve? Ecco, mi sa che con questo esempio avete capito meglio (non compatitemi, vi prego... è che alle 3 del mattino è difficile pensare a come spiegarvi che una moto che vola si possa aggrappare a un palo della luce grazie a un dispositivo magnetico... mi viene sonno solo a scriverlo!).

Oltre ai comandi sopraelencati mi ero scordato di menzionare i 4 tasti di roll (R1 e tutti i suoi fratelli) che permettono di accentuare le virate, veramente utili in particolare dove non c'è il magneto grab...
Vabbè, avrete capito che questo Jet Moto è un gioco di corse veramente interessante, specialmente se considerate che le piste sono molto strane e permettono di compiere salti impressionanti (e a volte fatali per il povero conducente... ma questa è un'altra storia) e altre acrobazie in genere. Resta da vedere come è stato realizzato, e su questo vorrei dilungarmi un poco d più.
Innanzi tutto devo dire che Jet Moto è divertente e simpatico, giocabile e soprattutto abbastanza longevo (in particolare grazie alla modalità head to head). Le dieci piste sono molto diverse e ognuna ha un elemento (un salto, un ostacolo o più semplicemente un segmento di pista) particolare e insolito

rispetto al classico gioco di corse. L'unico "difetto" che forse non consente a questo titolo di entrare nell'olimpo dei giochi da avere (rimanendo comunque più che godibile) è la mancanza in alcuni momenti di un impatto grafico considerevole. Capita, per fare un esempio, di gareggiare in una palude decisamente gradevole, soprattutto grazie all'effetto specchio che è stato applicato all'acqua, e subito dopo di correre su una pista al mare dove l'unico "effetto speciale" sono quattro o cinque strisce di pixel a rappresentare le onde. Insomma, una cura un poco più approfondita di questi aspetti, che ai più possono sembrare marginali ma che alla fine sono fondamentali per la scelta di un ti-

tolo piuttosto che di un altro, avrebbe di sicuro fatto guadagnare al gioco non poco terreno nei confronti della concorrenza.
By the way (come disse il tale che si era perso nel bel mezzo di Londra) se decideste di acquistare 'sto Jet Moto non credo proprio ne rimarrete delusi... Sempre che vi piaccia il mare e non preferiate la montagna.
That's all folks.

Massimo "NKZ" Nichini

PLAYSTATION	
GRAFICA + Animazioni fluide e godibili - In alcune piste mancano di alcuni dettagli grafici	83
SONORO + Musiche di sottofondo alla "Pulp Fiction"... eccezionali! - rumore della moto abbastanza seccante	82
GIOCABILITÀ + le moto sono sempre perfettamente controllabili	87
LONGEVITÀ + la modalità a due giocatori + aggiunge molte ore di divertimento al gioco	85
SONY	85

TUROK ™
DINOSAUR HUNTER
Turok, cacciatore
dinosauri, ha una
missione da compi
lo attende un lung
viaggio attraverso
tempo in cui dovra
confrontandosi co
terribili antagonist
risolvere complicat
enigmi. Sua e' la
capacita di nuotar
arrampicarsi e
lanciarsi in tremen
confronti con dinosa
mutati da una
malvagia tecnologi
aliena. Tuo e' il
compito di tirarlo fu
da quell'inferno... vi
• IL PRIMO SHOOT-EM' U
TRIDIMENSIONALE PER
NINTENDO 64
• UTILIZZA UN ARSEN
DI ARMI MAI VISTO!
SCEGLI TRA COLTELLI,
FUCILI A POMPA,
ARTEFATTI ALIENI E
PERSINO UN
CANNONE A FUSIO
PER UN TOTALE DI
DIFFERENTI ARMI!
• VIAGGIA ATTRAVERS
DIFFERENTI LIVELLI E
SCOPRI SEZIONE BONUS
CHE CELANO ULTERIORI
SEGRETI
• INCREDIBILI SEQUEN
DI COMBATTIMENTO
CORPO A CORPO
CONTRO GIGANTES
DINOSAURI-CYBOR
• GRAFICA
SPAVENTOSA!
SPETTACOLARE U
DI EFFETTI GRAF
PROFESSIONALI
IMPLEMENTATI PE
LA PRIMA VOLTA
UN VIDEOGIOCO
NINTENDO 64
Acclaim
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

83

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

L'avete visto l'ultimo film di Van Damme? Ancora no? No problemo, perché ora è arrivato Fighting Illusion!

IMPORT

Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX

Credo che tutti i fanatici di kick boxing, boxe tailandese e tutte le varianti annesse e connesse avvertiranno un brivido nel vedere le foto sparse in queste pagine. Sulle nostre care console, infatti, siamo ormai abituati a vedere picchiaduro di ogni genere con tazauri di infima qualità e donnine svestite al posto dei personaggi e stili di combattimento che solo in rari casi richiamano quelle che sono le vere scuole di arti marziali. Il titolo in questione, al contrario, cerca di riprodurre in maniera abbastanza fedele quelle che sono le varie combinazioni di attacco e difesa di quell'incrocio tra boxe e karate che è l'arte del kick boxing. Questo per dirvi che (tanto avrete già sbirciato il voto della recensione e vi sarete subito fatti un'idea tutto sommato non troppo lusinghiera di questo prodotto) Fighting Illusion presenta alcuni spunti interessanti, soprattutto per quelli che sono interessati all'aspetto più estetico dell'arte marziale.

Pur non risultando spettacolare come un Tekken 2 o letale come Soul Edge, questo giochillo cattura per il realismo del comportamento dei lottatori sul ring, al punto che forse sarebbe stato meglio classificarlo come simulazione sportiva anziché come picarti perché, come immagino sappiate tutti, in questo particolare sport è lecito colpirsi tanto con i pugni quanto con le gambe, piedi o ginocchia che siano. Lo scontro è sempre abchiaduro. Tecnicamente c'è molto da migliorare, a partire dall'eccessiva mancanza di frame nelle animazioni che risultano spesso scattose e tutt'altro che fluide. Per non parlare della risposta dei comandi che è fastidiosamente lenta e talvolta imprecisa. Caspita, obietterà qualcuno, questi sono difetti fondamentali, nei che influiscono direttamente sulla giocabilità e nessuno, credo, potrà obiettare il contrario. Nonostante ciò, il titolo in questione non risulta ingiocabile o ingodibile e, sempre a patto che vi piaccia questo genere di sport, potreste anche divertirvi non poco e cimentarvi nel campionato. I lottatori messi a disposizione sono dodici e ciascuno di loro è caratterizzato da tre valori fondamentali: potenza, velocità e resistenza. Ovviamente il valore di questi parametri influisce sul comportamento e sul rendimento dei combattenti che si differenziano gli uni dagli altri anche per caratteristiche fisiche quali altezza, peso e raggio di azione degli arti. Dico bastanza violento, ma non ci troviamo di fronte a un titolo che fa della violenza gratuita il suo elemento distintivo. Non vedrete, infatti, una sola goccia di sangue e non sarà nemmeno possibile effettuare alcuna mossa proibita. La sensazione di far male all'avversario, comunque, c'è tutta e le reazioni ai colpi inflitti o sofferti

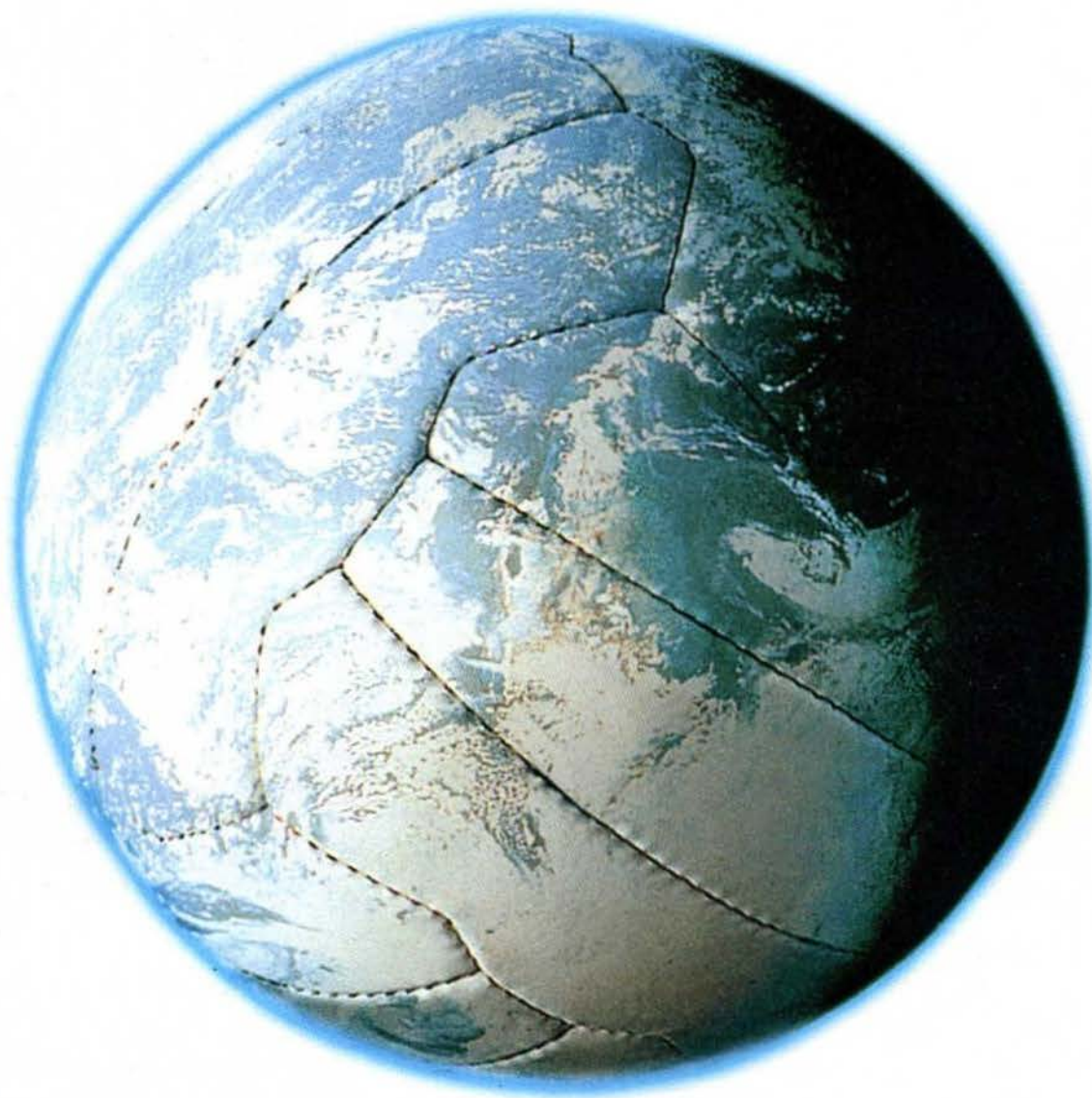
sono davvero realistiche, bast
pensare ai combattenti ch
scuotono la testa dopo aver su
bito un colpo particolarment
violento o che barcollano quan
do vengono colpiti sulla gamb
di appoggio. Oltre ai singoli col
pi sono presenti anche le cosid
dette combo, che rappresenta
no uno degli aspetti più intri
ganti del gioco. Molta attenzio
ne è stata anche riposta nel
l'implementazione dei colp
d'incontro e di anticipo, com
pure notevole è la realizzazio
ne delle scartate latera

li, vera e propria
arma in più che conferisce non poca strate
gia e possibilità diverse di impostare il mat
ch (pensate solo alla soddisfazione nello
schivare un bestione molto più grosso di vo
e nel colpirlo immediatamente non appena
questi si è scoperto nello slancio dell'attac
co). Le modalità di gioco possibili sono, ol
tre alla canonica sfida uno contro uno con
avversario il computer o un amico, il torneo
e il battle mode. Nel primo caso incontrere
te tutti gli altri lottatori e, a patto che vin
ciate tutti gli incontri, il maestro finale par

ticolarmente cattivo e tecnicamente abile, mentre nel secondo combatterete con una squadra formata da tre lottatori contro altrettanti energumeni manovrati dal vostro fido Saturnino. Anche se con qualche difficoltà, come del resto vi ho già detto, riuscirete a compiere azioni spettacolari e a esaltarvi non poco, proprio come il sottoscritto, pronto a gioire e gridare in caso di tecniche particolarmente incisive messe a segno. Vi segnalo inoltre un simpatico filmato che potrete gustare solo dopo aver sconfitto anche il temibilissimo maestro alla fine del torneo, che mostra le varie fasi della lavorazione e del motion capture delle mosse dei vari personaggi. Ogni incontro si disputa su un numero variabile di round ed è caratterizzato dalla ossessionante ricerca del knock out. L'eliminazione dell'avversario è subordinata all'abbattimento della barra dell'energia che, assieme a quella della potenza, costituisce il pannello di controllo relativo a ciascun combattente impegnato in un incontro. Completa questa porzione di schermo l'immancabile cronometro. Per quanto concerne aspetto grafico e sonoro possiamo dire che Fighting Illusion si attesta su valori medi. Gli scenari di gioco, o meglio le arene o i palazzetti dello sport, sono resi abbastanza bene e, pur non raggiungendo la spettacolarità dei fondali di un Virtua Fighter 2, svolgono bene il loro compitino. Come pure accettabili sono le texture che ricoprono i poligoni che formano il corpo dei personaggi, pur non rappresentando lo stato dell'arte. *Il* sonoro merita un discorso a parte in quanto *il* commento è interamente in giapponese e pertanto, se da un lato risulta esilarante, dall'altro è incomprensibile e alla lunga stancante. Assolutamente nella norma le musiche. L'introduzione merita un paio di righe in quanto è piacevole e rende abbastanza bene l'idea del tipo di sport in esame. Tuttavia anche in questo caso una realizzazione tecnica non di primissimo piano ne limita un poco l'effetto finale e invoglia lo spettatore a premere il tasto start per saltarla. Giocabilità e longevità sono abbastanza soggettive e, se da un lato la prima viene un poco sacrificata in favore del realismo e a causa di una programmazione non eccellente, la seconda è assolutamente subordinata ai vostri gusti e alla possibilità di sfidare un amico, in quanto le varianti offerte dal gioco non sono poi così tante.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

SATURN	
GRAFICA + Non male sprite e fondali - Mancano diversi frame nelle animazioni	84
SONORO + Commento in giapponese fuori di testa - Musiche e effetti assolutamente nella norma	82
GIOCABILITÀ + Immediato - Qualche difetto programmatorio	84
LONGEVITÀ + Dodici lottatori non sono pochi - Solo per i patiti	80
XING ENTERTAINMENT	83

Molti credono che il calcio sia il più bel gioco della terra...

MD, SNES

MANUALE E TESTO IN ITALIANO

www.easports.com

MD £ 109.900

SNES £ 119.900

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	48
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Buongiorno signorina, se io le restituisco questo Jenner con due Small Laser e un Short Range Missile, con il contributo governativo ce la faccio a prendere un Warhammer 85t con doppio particellare, autocannon da venti, due rack di Long Range Missile da 20 e cerchi in lega?

MECHWARRIOR 2

Al decimo gioco di mech recensito devo ammettere che la mia fantasia riguardo a cappelli introduttivi e amenità varie sull'argomento "Il robot nella società del futuro" sta rapidamente scemando. Farò quindi finta di credere che nessuno (spero neanche Alex) abbia letto la preview di Mechwarrior 2 pubblicata sull'ultimo numero di ConsoleMania, e che il mondo intero sia completamente all'oscuro sulle origini del gioco della Activision, e ricomincerò a snocciolarvi la tradizionale storiella introduttiva sul gioco.

Mechwarrior 2 trae le sue origini da un celeberrimo boardgame della FASA, Battletech. Non sapete assolutamente cosa sia? Perfetto, sono qui per questo: si tratta di un wargame (si, proprio uno di quelli con i "soldatini") dalle attitudini decisamente "arcade". Le regole che di solito soffocano questo tipo di giochi sono abbastanza leggere, il fascino della sua ambientazione ha poi fatto il resto, decretando l'enorme successo del gioco (ne è stato tratto anche un gioco di ruolo, se non erro). La cosa non sfuggì alla Activision, diversi anni addietro, quando decise di dedicarsi a una prima conversione del gioco su computer (stiamo parlando di parecchi anni fa, altro che SVGA e schede ac

celerate 3D, qui si parla ancora di EGA a sedici colori, non so se mi spiego). Il risultato fu uno shoot 'em up tutto sommato abbastanza banalotto: in definitiva non si trattava che di andare incontro al mech dell'avversario "guns blazing", di spararigli con tutte le armi a disposizione e sperare che il nemico fosse meno pronto, più debole e soprattutto non avesse un paio di mech a difendergli le ali. Nonostante il grezzo concept il gioco riscosse un notevole successo tra gli appassionati (tra cui il sottoscritto), tant'è che furono in parecchi ad attendere il suo seguito, quando la Activision tornò alla ribalta della scena videoludica, un paio di anni addietro. E l'attesa fu ampiamente ripagata.

Il panorama di giochi ispirati a Mechwarrior

non è certo parco di titoli, ma, bisogna ammetterlo pochi sono riusciti a riscuotere un grosso successo. Il motivo è che si tratta nella maggioranza di shoot 'em up dallo spessore di una sottiletta a digiuno. Mechwarrior 2 è una delle poche eccezioni, e non solo perché si tratta di una conversione ufficiale del boardgame della FASA. Intendiamoci, non presenta elementi di particolare originalità nello schema di gioco: si tratta sempre, fondamentalmente, di uno shoot 'em up, ma la Activision è riuscita a dare a Mechwarrior 2 un taglio particolarmente "simulativo" e ad

arricchirlo con tutto quanto umanamente possibile. Nella versione PC di MW2, al lato puramente arcade si aggiungono delle componenti tattico-strategiche non indifferenti.

C'era infatti tutta una sezione di preparazione delle missioni in cui era possibile attingere all'intero "parco macchine" di Mech che sono presenti anche nel boardgame. Ce ne sono di tutti i tonnellaggi, dal Jenner al Warhammer. Tutti i mezzi erano poi personalizzabili: si poteva infatti stabilire gli armamenti, la corazza, i sistemi di raffredda-

mento e quant'altro, e perfino decidere dove rilocarli nella struttura del Mech. Il risultato era la possibilità di creare una incredibile varietà di macchine dalle diverse caratteristiche adattabili allo stile di combattimento di diversi giocatori e alle esigenze delle varie missioni (il preferito di MA, per esempio, era un Nova da cui era stato eliminato tutto il superfluo, probabilmente anche il sedile del pilota, e riempito di Medium Laser, ma si sa: Marco è un intellettuale)[a dire il vero era anche il mio preferito - cavoli, a cosa servono due jet se al loro posto puoi riempire il mech di heat sink e poi sparare con dieci ML in link? NdAlex]. Queste erano poi abbastanza variate negli obiettivi e vi consentivano di comandare anche un intero squadrone di mech. Lo stesso pilotaggio, nella versione PC, infine, non era banale e necessitava di un minimo di abilità per il controllo di tutte le opzioni: l'utilizzo di diverse armi per diverse occasioni, il movimento

indipendente del torso del mech, l'identificazione dei vari obiettivi e dei loro punti deboli. La tattica richiedeva poi un minimo di astuzia nel colpire per primi i mech più pericolosi nei punti deboli, solitamente le gambe.

Vista la complessità non indifferente di pilotaggio, la conversione su console mi

aveva preoccupato non poco. Lo stile del Mechwarrior originale è infatti molto più affine a un simulatore che non a uno shoot 'em up, e sappiamo tutti quale fine abbiano fatto la maggior parte dei simulatori su console...
Le scelte della Activision nella conversione sono state, a questo proposito, estremamente sagge e ponderate. Viste le difficoltà di riprodurre un simulatore su console, i programmatori hanno evitato di limitarsi a una semplice conversione, ripensando completamente il gioco per darne una veste più confacente al "pubblico" di questo tipo di piattaforme. Mechwarrior 2 per Playstation ha così decisamente accentuato le proprie caratteristiche arcade, specie nel pilotaggio. Anzitutto il numero di comandi è stato limitato: sono rimasti i movimenti del torso, gli zoom della visuale, le visuali esterne, i jump jet per saltare e la possibilità di raggruppare diverse armi in un unico lotto per sparare assieme, per esempio, tutti i missili o tutte le armi di una certa portata. Quello che è cambiato è anche lo stile di pilotaggio, che è in un certo senso più approssimato, per venire incontro alle esigenze del joypad. La mira non deve essere eccessivamente accurata, e i mech nemici mi sembra che saltino in aria con una relativa facilità, rispetto alla versione PC. Per evitare di appesantire troppo le opzioni del gioco è stata inoltre tolta la possibilità di "personalizzare" i mech a disposizione. Per ogni "modello" sono state fornite un paio di configurazioni tra cui è possibile scegliere. Un'altra sensibile variazione rispetto alla versione PC è la veste grafica completamente rinnovata: l'hardware del Playstation è stato messo a frutto per fornire dei paesaggi un po' più movimentati e dei mech abbondantemente texturati (anche se perde un po' di risoluzione rispetto al formato picchio). Per il resto lo spirito del gioco è rimasto invariato, a partire dalle stupende musiche fino alle missioni, identiche a quelle della versione PC. Anzi, per questa conversione, oltre alle 32 missioni originali sono state aggiunte 16 missioni nuove di zecca.
Insomma, una conversione perfetta!

Sembrerebbe di sì, e infatti Mechwarrior 2 per Playstation risulta essere un ottimo shoot 'em up dotato di una grossa atmosfera (mi sono dimenticato di citare le STUPENDE sequenze di animazioni: sono ancora meglio della versione PC non dovendo

soffrire della limitazione dei 256 colori del PC...) Il grosso problema è che una grossa parte del fascino del Mechwarrior originale stava nel delicato equilibrio tra simulazione e arcade. Il passaggio su console ha fatto muovere l'ago dell'ipotetica bilancia verso shoot 'em up, operazione probabilmente inevitabile

nel transito da tastiera a joypad, e ha rotto questo equilibrio. Un'altra grossa lacuna è poi senz'altro l'impossibilità di personalizzare i diversi Mech: a parte il divertimento e la soddisfazione di costruire da soli il proprio Mech, questo toglie al gioco una componente strategica non indifferente. Tra l'altro non ho capito perché questa possibilità non sia stata inserita anche su console: operazione a mio parere del tutto fattibile, anche grazie a password e memory card. Nel mio giudizio sulla versione Playstation di Mechwarrior 2 ho cercato di non farmi influenzare dal confronto con la controparte PC (non so quanto ci sia riuscito alla fine: mi accorgo adesso di aver parlato più della versione PC che non di quella per console), e infatti credo che MW2 su console sia un ottimo shoot 'em up, con delle musiche stupende e una bella ambientazione. Viene però a mancargli quella marcia in più che aveva reso il gioco della Activision un vero fuoriclasse su PC.

Stefano Giorgi

PLAYSTATION	
GRAFICA + Decisamente fluida - Non troppo chiara	84
SONORO + Musiche e effetti sono semplicemente definitivi	98
GIOCABILITÀ + Divertente e ben controllabile	88
LONGEVITÀ + Missioni aggiuntive - Manca di spessore	86
ACTIVISION	89

SOVIET STRIKE

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Proverbio del mese: non fare domani quello che potresti fare dopodomani.

Cavolo, ma questo mese quanti giochi sono usciti per Saturn! Davvero complimenti alla macchina Sega, che si sta rivalutando di mese in mese; a dirla tutta, anche grazie al vecchio Gabriele Pasquali detto Gabibbo, una vecchia conoscenza della redazione e anche dei lettori più assidui. Gabriele, infatti, che un tempo era l'assistente alla redazione di ConsoleMania, ora fa il distributore di prodotti (tipo quelli delle lattine, ma di titoli) e, da bravo ex collega, ci ha riempito di giochi.

Ad ogni modo, questa volta abbiamo per le mani un bell'update, ma non di un gioco qualsiasi, bensì di Soviet Strike, un gioco decisamente valido, pubblicato dal sottoscritto (e non cominciare a pensare frasi del tipo: "E ti pareva", oppure ironiche come: "Non l'avrei mai detto"; perché ti sgamo al volo) nel numero 58.

Per chi comunque non avesse voglia di andarsi a cercare il mio bellissimo articolo (che Alex mi ha fatto rifare due volte perché, essendo troppo bello, faceva apparire le recensioni degli altri dei pensierini scolastici) (in proposito avrei qualche serio dubbio, ma sorvoliamo ricordando solo quali siano le capacità del Raffo, specie dopo che ha passato qualche nottata in bianco... NdDu' Spaghi), io gli risparmio pure la fatica; e poi non dire che non sono buono, bello, alto, simpatico, affascinante e con una mente fuori dal comune (diciamo nel cortile interno); del resto le persone si dividono in due categorie: i geni e quelli che dicono di esserlo... beh, io credo di potermi considerare un genio.

Parlando del tuo compito, tu impersoni un bell'elicottero da guerra che un giorno, all'insaputa del suo pilota, si è messo in testa di andare a far saltare in aria mezzo mondo - dopotutto sei un elicottero, non hai mica una coscienza civica, tutto quello che hai voglia di fare è solo di far saltare in aria quanta più roba è possibile.

Nella tua missione distruttiva, però, non sarai solo, oh no, ci sarà papà elicottero, che ti guiderà di livello in livello, indicandoti i pericoli e gli uomini da raccogliere. Tu forse in effetti non lo sai, ma il gioco è ambientato a settembre, la stagione del raccolto, e quindi uno dei tuoi compiti sarà anche quello di girovagare per i vari campi per raccogliere gli uomini seminati a primavera, e portarli alla fattoria, dove mamma elicottera ti aspetta con una delle sue buonissime torte al gusto

di Marines.
L'unico problema, che in un certo senso ostacolerà il tuo sacrosanto lavoro, è che quello sbadatone di tuo padre, colto probabilmente da un'avaria alla bussola, si è messo a coltivare le persone nel continente asiatico, dove, si sa, non amano le colture abusive... aspettati quindi un'accoglienza tutt'altro che calorosa (anche perché in quelle zone fa un freddo che te lo raccomando).
Ecco, questo è in sostanza quello che dovrai

fare, oddio, magari mi sono dimenticato di mettere qualcosa, ma la sostanza in definitiva è questa.
La cosa più bella di questi giochi, però, è proprio quella che escono qualche mese dopo la versione per la console concorrente. È perciò possibile fare un confronto tra le due versioni, con la diretta conseguenza che si è in grado di paragonare oltre al gioco, anche le potenzialità delle rispettive console, e così facendo, far nascere tutte quelle belle lettere intelligenti che a periodi invadono la posta, del tipo: "Eh, ma come, ma vogliamo forse contare il numero dei pixel per metro quadro del mio gioiello?", oppure: "Ma come, volete forse farmi credere che il numero dei giri delle pale dell'elicottero è inferiore sulla mia console?"; quindi, mi dispiace per tutti i lettori appassionati a queste dispute, ma non sarò certo io ad alimentarle, pertanto questo confronto non ci sarà; il gioco, per quello che mi riguarda, lo valuterò come se la versione per PS-X non esistesse.
Cominciamo quindi con la fantastica valutazione del gioco che, mi sento di anticipartelo, è decisamente positiva; prima di iniziare a giocare, si viene accolti da una sequenza in full motion decisamente accattivante, che dà già un'idea di quello che dovrai fare e in quale infame di una situazione ti trovi.
Ad ogni modo, visto che la curiosità è sempre più forte della paura, si riesce facilmente a superare lo shock, e ci si addentra nelle opzioni, che in pratica non esistono, ma da qualche parte bisogna pur passare per entrare nel gioco; una volta premuto il fatidico tasto di Start ecco che comincia la missione, che ti verrà spiegata ampiamente da una schermata introduttiva, che ti renderà partecipe dei problemi e degli obiettivi che ti attendono.

Ora, se Dio vuole, comincia la partita vera e propria, e già da subito ti renderai conto di quanto questo gioco sia diverso da tutti gli altri shoot 'em up a cui hai giocato fin d'ora: prima di tutto la grafica è fotorealistica, il che vuol dire che fondali sono stati fotografati nella realtà e riadattati al gioco, in modo da dare la sensazione di stare a guardare una sorta di film; tutti gli sprite, invece, sono poligonali, il che ha permesso di inserire all'interno del livello un numero tanto elevato di particolari e raffinatezze, che spesso ti ritroverai a girare per l'area di gioco, solo per il gusto di vedere la bellezza del livello.

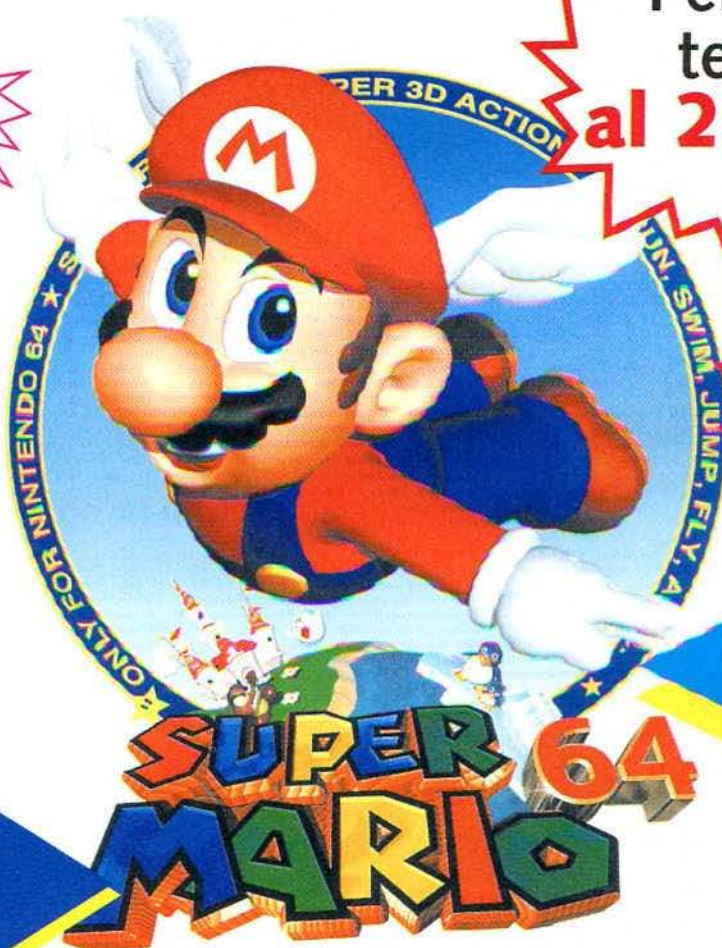
Oltre a questo, la parte del leone la fanno anche le esplosioni che spesso e inevitabilmente ti capiterà di vedere (sperando non sia quella del tuo elicottero). Insomma, graficamente io stesso, che di bella grafica ne ho vista in tante di quelle forme da essere ormai quasi assuefatto, ne sono rimasto estremamente colpito.
Il sonoro non rimane certo in secondo piano, infatti, a parte il bellissimo parlato digitalizzato che ogni tanto ti avvertirà delle tue scarse riserve di carburante, di energia e di armamenti, saranno in particolare le musiche che ti lasceranno favorevolmente impressionato - infatti, non si limitano ad accompagnarti durante la tua missione, ma cambiano a seconda della zona in cui ti trovi, diventando quindi più "nervose" se ti trovi in una zona pericolosa, o di attesa in caso contrario.

Per giungere e concludere con la giocabilità, non posso che pronunciarmi positivamente, sia perché la difficoltà è estremamente ben calibrata (comunque si attesta a livelli a volte un po' elevati), sia perché il tuo elicottero è estremamente ben controllabile e sia perché ogni missione è talmente ben congeniata, che potrebbe benissimo essere presa da avvenimenti realmente accaduti.

Nel complesso il gioco merita di essere preso in considerazione senza alcuna riserva... comincia a risparmiare.

Raffaele Sogni

SATURN	
GRAFICA + Estremamente nitida e dettagliata. + I tocchi di classe si sprecano.	93
SONORO + Musiche che seguono l'azione. + Effetti di gran fattura.	92
GIOCABILITÀ + Accattivante per tutto il gioco. - A volte un po' troppo difficile	92
LONGEVITÀ + Intelligente sistema di password + Missioni vaste e numerose.	94
ELECTRONIC ARTS	93

GAMELAND
C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA
GAMELAND2
VIA DANTE 16 - MM CAIROLI
GAMELAND3
C.SO B. AIRES 54 MILANO MM LIMA
GAMELAND4
VIA TORINO, 49 MM DUOMO
GAMELAND
INTERNATIONAL
922 DUBLIN STREET - WHITBY ONTARIO
CANADA TEL. 001905666O694
FAX 0019056687375
Tutte le novità prima di tutti
Per ordinare telefonare al 29512182
Ritiro e vendita dell'usato
Vendita per corrispondenza in 24 h. con carte di credito VISA, AMERICAN EXPRESS
Pagamenti rateali in tutta Italia a partire da L. 50.000 al mese
NINTENDO 64 JAPAN - USA
SUPER MARIO 64
SUPER NINTENDO PAL - JAPAN - US
SATURN PAL JAPAN USA
NOLEGGIO
SONY PLAY STATION PAL - JAPAN - USA
MEGA DRIVE PAL - JAPAN - USA
TUTTI I TITOL PC - CD ROM

FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47 - Tel. (055) 434557

SEGA SATURN

GAMES SATURN

ALIEN TRILOGY
CASPER
DAYTONA CIRCUIT EDITION
DRAGON HEART
FIFA 97
FIGHTING VIPERS
MANX T. T.
PGA 97
PROJECT OVERKILL
SEGA RALLY
SONIC 3D
STREET FIGHTER ZERO 2
TOMB RAIDER
TONSHINDEN HURA
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER KIDS
VIRTUAL ON

DISPONIBILE NINTENDO 64 + GIOCHI

GAMES PLAY STATION

ANDRETTI RACING
BUBBLE BOBBLE
BUST A MOVE 2
CASPER
CRASH BANDICOOT
DARK STALKER
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
FIFA 97
FINAL DOOM
FORMULA UNO
INTER, SUPER STAR SOCCER
MORTAL KOMBAT TRILOGY
NFL 97
NHL 97
PETER SAMPRAS TENNIS
PROJECT OVERKILL
SIM CITY
TEKKEN 2
TIME COMANDO
TOMB RAIDER
TUNNEL B1
WIPE OUT 2097
X MEN CHILDREN OF THE ATOM

PETER PAN
Via Priverno, 23
Latina - Tel. (0773) 691214

MORGANA
Via Dalmazia, 424
Pistoia - Tel. (0573) 903277

QUELLI CHE IL... GIOCO
Via Giotto, 18/A-B-C
Firenze - Tel. (055) 676975

SONY PLAY STATION

IMPORT

RAY TRACERS

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

È arrivato il momento di dimenticare il codice della strada e di equipaggiare la vostra auto con degli scudi degni di un carro armato.

In Ray Tracers, infatti, non conterà assolutamente nulla arrivare primi, dato che non esistono classifiche, punteggi o graduatorie di sorta, ma l'unica cosa di cui dovrete preoccuparvi è di fare a pezzi tutti gli altri veicoli, tenendo d'occhio il tempo. Il cronometro è infatti una vera e propria spada di Damocle che penderà sulle vostre crape pelate e dovrete finire ogni stage di gara entro i secondi disponibili. Ma forse sto correndo

troppo, dato che non vi ho nemmeno detto di che gioco stiamo parlando. Qualcuno si ricorderà sicuramente un altro titolo della Taito, tale Chase HQ, un giochillo di corse arcade che vi poneva nei panni di un intrepido poliziotto tutto chiacchiere e distintivo (tutto frappe e distintivo... e chi la capisce la capisce...) che, a bordo di una scalcinata auto, inseguiva per delle strade che assomigliavano più a circuiti di formula uno che alle anguste vie di una cittadina, una moltitudine di malviventi, sparacchiando loro allegramente addosso e cercando di evitare per quanto possibile le auto dei civili. L'idea alla base di Ray Tracers è un po' la

stessa, soltanto estremizzata. Non sarete più un poliziotto [magari un detective privato? NdAlex], infatti, e soprattutto non farete più distinzione tra auto buone e cattive, ma ve la prenderete con tutti e con tutto,

per la serie "io tifentare patrone ti monto...". In realtà le analogie con il vecchio titolo della Taito non sono poi così tante in quanto, oltre a non essere un poliziotto e a non inseguire dei criminali, non utilizzerete nemmeno delle armi, anzi, l'unica arma in

vostra dotazione saranno le fiancate e i parafanghi della vostra supercar. Quindi vi ritroverete a sfrecciare su una serie di circuiti (sei in tutto, compreso quello dello scontro finale) contro diversi tipi di avversari, caratterizzanti ciascuno determinate aree del tracciato. Le piste, infatti, sono divise in sezioni da percorre-

re in sequenza. Per ciascuno stage avrete a disposizione un tempo limite e, passando sul traguardo parziale, riceverete i classici secondi bonus dell'extended time. Per queste ragioni appare evidente come il percorrere ogni tracciato più velocemente possibile sia una caratteristica imprescindibile del gioco e lo sia ancor di più se si considera il fatto che alla fine di ogni tracciato si giunge in un'area in cui ci si scontra con il boss di fine livello. Anche in questo caso lo scontro avviene a sportellate, anche se occorre riconoscere che la resistenza e la coriaceità di questi grassocci avversari finali sono di gran lunga superiori a quelle dei morti di fame che incontrate lungo i tracciati. E di nuovo il problema tempo si ripresenta alla nostra attenzione, in quanto per eliminare il boss finale si ha un tempo limitato. La varietà dei tracciati è buona e le piste che si alterneranno davanti ai vostri occhi presenteranno diverse tipologie di terreno: asfalto, sterrato, erba, neve e addirittura acqua, perché, dovete sapere, le supercar di cui disponete possono anche sfrecciare sull'acqua a mo' di hovercraft. Ciascuna vettura è caratterizzata da quattro parametri relativi a velocità, potenza di attacco, accelerazione e manovrabilità. Ogni modello è guidato da un particolare personaggio dal look vagamente nipponico, sprovvisto però di qualsiasi caratteristica e quindi ininfluente sullo stile di guida e le performance in gara che dipenderanno, pertanto, interamente da voi. Le auto disponibili sono quattro e graficamente sono realizzate molto bene, come pure ottimi sono i fondali. Esaurito questo elogio alla parte grafica passiamo al sonoro che è buono, pur non essendo nulla di trascendentale, ma del resto in un gioco di guida... L'aspetto tecnico è stato curato in maniera soddisfacente e la fluidità del gioco è notevole. L'impressione di velocità è garantita e, pur disponendo di una sola visuale, Ray Tracers è spettacolare e coinvolgente. Qualche problema lo dà il controllo delle vetture che in alcuni casi rispondono in maniera troppo brusca ai comandi, ma si tratta di un comportamento impercettibile e basta solo un po' di pratica per capire lo sgamello di rito. La giocabilità pertanto è elevata e il divertimento assicurato, almeno per qual-

che partita. La longevità infatti sembra essere il punto debole di Ray Tracers, in quanto la struttura di gioco imperniata esclusivamente sulla distruzione degli avversari al fine di fare punti, divertente finché volete, non è certo il massimo e una modalità campionato o gran premio, con tanto di vinti e vincitori, di punteggi e classifiche finali, avrebbe certamente garantito al gioco uno spessore maggiore. Per non parlare del fatto che non esiste una modalità multigioca-

tore. Certo è presente la possibilità di cimentarsi contro il cronometro, da soli o con l'ostacolo di uno scorrettissimo avversario, ma forse è un po' troppo poco... Comunque il gioco mi è piaciuto e credo che qualunque amante del genere possa passare qualche giornata davanti al nuovo lavoro della Taito.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

PLAYSTATION	
GRAFICA + Ottima la realizzazione dei fondali + Scrolling fluido e veloce	**92**
SONORO + Commento e effetti buoni - E' un gioco di guida	**90**
GIOCABILITÀ + Immediato e coinvolgente - Controlli ottimizzabili	**92**
LONGEVITÀ - Soltanto sei piste - Non particolarmente difficile	**83**
TAITO	**85**

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Ma non si chiamavano "Frankie Goes to Hollywood"?

Eppure sono sicuro di non aver mai sentito un complesso di nome Spot, ma forse sto confondendo generi diversi. Sarà forse complice la cassettina che ho riesumato da uno zaino ormai caduto nel dimenticatoio e che ha riportato la mia fragile mente indietro di una dozzina d'anni? Erano i mitici anni ottanta e io, giovane liceale pieno di belle speranze, ascoltavo veri e propri capolavori musicali come "Relax" del gruppo citato nel cappello, "Shout" dei Tears for Fears prima maniera e l'indimenticabile "Rumors" di non mi ricordo più chi (perdonatemi...). Immagino che di questi vaneggiamenti e di questi tristi ricordi non ve ne possa "frega' dde meno", ma per un vecchietto come me, ogni tanto è piacevole cullarsi sull'onda della malinconia e rivivere, almeno con la fantasia, epoche ormai passate e che non possono più tornare. Boia che tristezza.... MA SUVVIA, ANIMO! Questa è una rivista di videogiochi, allegra e scoppiettante, colorata ed esilarante per cui bando ai sentimentalismi e imbracciamo il cannone a fusione e sterminiamo quegli oscidi dinosauri... ehm... vabbè, forse quello era un altro gioco... Turok se non erro... l'ho recensito sul numero scorso, mi pare... cavolo la memoria che brutti scherzi... E oggi cosa dobbiamo fare? Ah, sì, in lista di attesa c'è Spot Goes to Hollywood, della VIE (Virgin Interactive Entertainment, per i disattenti).

Spero che perdonerete questo inizio un po' astratto e anomalo, ma un gioco di piattaforme esattamente identico a decine di altri giochi di piattaforme non è proprio il tema più invitante per una dissertazione di qualsiasi genere. La trama è generalmente scontata e del tutto ininfluente sul gioco, i

movimenti sono sempre gli stessi, i bonus *pure* e alla fine di ogni livello c'è sempre un *ciccione* cattivo che dobbiamo eliminare se

vogliamo andare avanti. Comunque qualcuno ci paga per questo e qualcun altro ci schiaccia le dita con le nocche della mano se non lo facciamo, per cui che il sacro coraggio del redattore insonne sia con noi e accingiamoci a scrivere qualcosa in questa afosa notte di mezza estate (vi ho fregato, eh? Altro che mezza estate è ancora mezzo inverno... però un po' d'afa c'è... chissà, saranno i postumi dell'effetto serra o sarà colpa dei videogheims che traviano i giovani...?). Come già detto una mezza dozzina di volte, Spot Goes to Hollywood è un platform game e in quanto tale è caratterizzato da diversi livelli irti di ostacoli più o meno naturali che impediscono al nostro piccolo eroe di giungere alla tanto agognata uscita. Ma partiamo con più calma, descrivendo un po' il personaggio principale, Spot appunto, che come i più attenti di voi avranno sicuramente notato (e del resto altre versioni dell'omonimo gioco sono già state pubblicate su diverse piattaforme) è la mascotte di una nota bibita gasata che non è nera e nel nome ha un numero che per chi gioca ai dadi è magico. Comunque il gioco appare assai diverso dalle prime versioni uscite e sembra anche aver perso qualcosa in carisma e spessore (ma forse è solo una questione di tempi e di anacronismo). Un cambiamento radicale c'è stato per quanto riguarda la prospettiva di gioco, che dalla canonica vista laterale è diventata una simil isometrica e che, se da un lato risulta più spettacolare, almeno nelle intenzioni, dall'altro complica non poco la vita e i movimenti del piccolo bollino rosso e va a intaccare il fattore giocabilità. L'ambientazione, come si evince facilmente dal titolo, è quella del mondo di celluloide, del cinema e dei suoi successi, di tutte quelle pellicole che hanno indelebilmente segnato la storia del grande schermo. Pertanto i livelli di gioco si articoleranno in modo da seguire e riprendere quelli che sono i filoni o i generi cinematografici più famosi e noti al grande pubblico. Horror, fantascienza, avventura, thriller, azione non stop e pura fantasy faranno da scenario alle disavventure del povero Cool Spot che, per uno strano scherzo del destino, si ritrova letteralmente sparato all'interno di uno schermo cinematografico e suo malgrado è costretto ad attraversare questi insoliti e variegati mondi. Lo vedremo girovagare su una nave pirata, fuggire a bordo di un ridicolo triciclo

inseguito da un tirannosauro, lo vedremo alle prese con un'indiavolata mummia, con il gobbo di Notre Dame e così via per una serie interminabile di scenari differenti. Il denominatore comune, comunque, sarà sempre lo sfuggire ai terribili nemici che cercheranno in tutti i modi di fargli la pelle. Oltre a doversi guardare dagli innumerevoli mostriciattoli che infestano i livelli di gioco, il nostro eroe dovrà raccattare qua e là delle stelline d'oro (cinque per ogni livello, per la precisione), senza le quali uscire dal sottomondo è impossibile. Oltre alle stelline, il buon Cool Spot troverà

una sorta di monetine rosse che, se raccolte, possono regalargli una vita extra (ce ne vogliono cento), delle ricariche di energia e diversi power up in grado di potenziare le

sue capacità di salto, corsa e fuoco. Ebbene sì, miei giovani lettori, ho detto proprio fuoco, in quanto la piccola e buffa mascotte non sarà disarmata di fronte al nemico, ma potrà lanciare delle sfere micidiali (beh, insomma, proprio micidiali...). Per il resto la struttura di gioco ricalca in pieno quella di questo genere di titoli con piattaforme, pedane mobili, trabocchetti, livelli nascosti, ostacoli da superare, stanze bonus e, come già sottolineato, decine e decine di mostri e nemici di varia forma e cattiveria. Per quanto concerne la realizzazione tecnica Cool Spot 2 (consentiteci di chiamarlo affettuosamente così) non sembra brillare poi tanto, dato che sulle moderne console a 32 bit si è visto decisamente di meglio. La grafica, nel complesso accettabile, non presenta particolari artifici che facciano gridare al miracolo programmatorio, come pure nella norma è il sonoro, con musiche ed effetti adeguati al genere, ma nulla di più. La giocabilità, primario fattore in un platform non è malaccio, ma alla lunga il senso di fare sempre le stesse cose è notevole.

E poi, la particolare struttura dei livelli, miscelata con la visuale isometrica, rende assai difficili anche le operazioni più elementari e una buona dose di pratica non sempre è sufficiente a garantire il prosieguo dell'avventura. Pertanto anche la longevità un po' ne risente e credo che solo i fan più sfegatati della serie o del genere platform possano essere interessati a un acquisto del genere.

P.S. Rispondo, a chi mi ha dato del disfattista a oltranza o mi ha accusato di eccessiva severità nei giudizi, che il popolo dei videogiocatori deve essere tutelato e non tutti hanno vagonate di soldi da sperperare in acquisti non oculati. Pertanto non me la sento di consigliare di comprare titoli che non siano di indubbio spessore e, del resto, al giorno d'oggi l'offerta sul mercato è talmente varia che contempla accanto a capolavori indiscussi vere e proprie abominazioni, che la selezione naturale deve per forza di cose colpire. Senza rancore.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

PLAYSTATION	
GRAFICA + Non male i personaggi e i fondali + Scrolling senza incertezze	85
SONORO + Musichine adeguate al tipo di gioco - Effetti un po' scialbi	85
GIOCABILITÀ + Abbastanza immediato - Non particolarmente esaltante	86
LONGEVITÀ + Buon livello di difficoltà - Un po' ripetitivo	84
VIRGIN	84

SATURN	
GRAFICA + Non male i personaggi e i fondali + Scrolling senza incertezze	85
SONORO + Musichine adeguate al tipo di gioco - Effetti un po' scialbi	85
GIOCABILITÀ + Abbastanza immediato - Non particolarmente esaltante	86
LONGEVITÀ + Buon livello di difficoltà - Un po' ripetitivo	84
VIRGIN	84

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Con i motori ancora caldi per Wipeout 2097 la nostra fida astronave da corsa viene nuovamente tirata fuori dal garage... è arrivato Road rage!

Ahimè, frenate gli entusiasmi perché il titolo in questione ha assai poco da spartire con il capolavoro assoluto targato Psygnosis. L'unico punto in comune tra i due succitati giochi è il fatto di porvi ai comandi di avveniristiche formula uno volanti e di lanciarvi in corse mozzafiato attraverso circuiti dall'architettura indiavolata. Tutto il resto, a partire dallo stile di guida fino alla mancanza assoluta della benché minima traccia di armamento, fa capire come il titolo della Konami sia in realtà distante anni luce da Wipeout.

Comunque lasciamo stare per un attimo i confronti e vediamo di capire bene cosa questo Road Rage sia in grado di offrire. Come accennato si tratta di un gioco di corse ambientato in un futuro prossimo, diciamo pure verso la metà del ventiduesimo secolo, periodo questo in cui le città saranno diventate delle megalopoli multirazziali che ricordano non poco gli agglomerati urbani cupi e bladerunniani di Syndicate.

In questi scenari, tra grattacieli grigi illuminati dalla luce al neon delle insegne e dalla luminescenza irreale degli

ROAD RAGE

olomovie, convivono alta tecnologia e bassa moralità, rendendo il terreno assai fertile per la crescita di una serie di campionati basati su altissima velocità e assoluta mancanza di regolamenti. Non siamo certo a livello di corse illegali, ma ci stiamo molto vicini. Da questa premessa ci si potrebbero aspettare grandi cose e del resto gli ingredienti per fare un buon gioco, anche se sentiti e risentiti, sembrano esserci tutti. In realtà, esaurita la breve introduzione e il filmato che introduce alla partenza, una volta entrati nella gara vera e propria ci si rende conto di trovarsi di fronte a poco più che un classico arcade di guida in cui qualche sportellata tra i contendenti è lecita, ma null'altro. La sensazione di velocità è ricreata in modo accettabile, mentre la governabilità del mezzo è alquanto precaria. Quello che dispiace, oltre alla bassa giocabilità, è che sportellate o collisioni con ostacoli o semplicemente con le barriere laterali non provocano alcun risultato se non la momentanea riduzione della velocità. Lungo i tracciati non si trovano power up, rifornimenti di energia o armi supplementari, semplicemente perché non esiste un qualche carburante di sorta o un qualsiasi armamento: si corre solo per il puro spirito di correre. Tra l'altro un discorso del genere non mi dispiace nemmeno, essendo il sottoscritto un accanito estimatore dei giochi di guida pura e avendo sempre considerato gli incroci tra shoot 'em up e driving game solo degli specchietti per allodole (in realtà esistono dei giochi che pur non essendo giochi di guida "seri" sono davvero bellissimi e troppo coinvolgenti, uno tra tutti MicroMachines V3, che qui in redazione ci sta facendo impazzire tutti...), tutta apparenza e poca sostanza. Al contrario, in questo caso, è il gioco senza armi e bonus vari a essere senza sostanza e quello che traspare giocando è proprio la mancanza di spessore. A un aspetto grafico nel complesso accettabile (se si fa eccezione per il clipping mode - il sistema mediante il quale vengono disegnati i componenti del fondale a mano a mano che si avvicinano - davvero toppato alla grande) e a un sonoro assolutamente anonimo, si sommano una giocabilità abbastanza scialba e in grado di divertire solo per pochi secondi. Capirete quindi come anche a longevità stiamo messi un po' maluccio. Se inoltre si considera che sono disponibili soltanto quattro piste, di cui una davvero ridicola e solamente quattro vetture, appare evidente come questo Road Rage abbia davvero ben poco da offrire, anche a un pubblico di neofiti. Purtroppo il discorso è sempre lo stesso: al giorno d'oggi siamo arrivati a determinati livelli qualitativi che uscire con un prodotto non all'altezza è assolutamente controproducente. Il confronto è inevitabile e soltanto i top hanno la speranza di diventare un successo. In definitiva vi devo proprio confessare che Road Rage non mi è piaciuto affatto e, a giudicare dai commenti mentre giocavo, nessuno lo ha gradito qui in redazione. Poco divertimento e tecnica approssimativa sono le due caratteristiche che mi balzano subito in mente, per un titolo che avrebbe potuto essere certamente migliore. Sarà per la prossima: la Konami è una signora casa di software e pertanto saprà certamente replicare a questo insuccesso.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

PLAYSTATION	
GRAFICA + Non male i fondali - Clipping mode davvero fastidioso	84
SONORO + Musiche e effetti assolutamente nella norma - Musiche e effetti assolutamente nella norma	83
GIOCABILITÀ + Comandi immediati - Poco divertente	80
LONGEVITÀ - Poche piste - Alla lunga ripetitivo	78
KONAMI	79

90

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Ecco adesso vi faccio vedere io chi é il più forte! Nooo... aspettate, aspettate non sparate tutti assieme... nooo... il missile nooo... KABLAAM!

TERRA DIVER

Non sono certo un campione o un irriducibile fan degli shoot 'em up, una di quelle personcine in grado di finire Project X

in un paio di giorni e capaci di ricordare a memoria tutte le combinazioni dei vari power up o le gabole peggiori per andare avanti con il massimo del risultato. Non che questo significhi che non apprezzo questo genere di giochi, in quanto credo fermamente che la scelta di ogni serio videogiocatore debba essere varia ed eterogenea e non ho mai capito quelle persone che amano fossilizzarsi su un particolare genere. In ogni modo, nonostante i vari tentativi non sono mai riuscito, salvo qualche rarissima eccezione, a fare grandi cose (sarà forse colpa del fatto che su PC, la mia macchina da gioco abituale, non esistono validi shoot 'em up?). Per queste ragioni mi sono avvicinato a questo Terra Diver con non pochi timori reverenziali, preoccupato soprattutto di non andare oltre il primo livello. E invece ho dovuto ricredermi, dato che la difficoltà nel gioco targato Electronic Arts è stata ben calibrata e, seppur avvincente e intrigante, Terra Diver non risulta mai frustrante o impossibile. Forse i giocatori più "scafati" lo troveranno un po' troppo semplice, ma credo che la grande massa avrà di che divertirsi. Comunque, visto che finora non ho ancora detto nulla del gioco, ma come credo ben sappiate tutti vale più una foto che mille caratteri, vi invito a sbirciare quelle che corredano queste paginette. Noterete subito che si tratta di uno spara e fuggi a scorrimento verticale (che perspicaci!) nel quale, pilotando un'astronave dal look decisamente convincente, dovrete battervi contro orde di famelici invasori alieni. Ambientato nel 2050 circa, quindi in un futuro non troppo lontano, Terra Diver vi vedrà impegnati in una lotta senza quartiere contro una

razza aliena che ha deciso di mettere a ferro e fuoco il nostro caro pianetino azzurro (sempre la solita storia, cavolo! Va bene che quello che conta è la sostanza, ma ai game designer non viene mai in mente qualcosa di diverso, che so... tipo un'invasione aliena della Terra... ooops...). Potrete scegliere tra tre diversi personaggi dal look vagamente nipponico e le tre relative astronavi, anche se ai fini del gioco non è che si avverta una grande differenza tra un mezzo e l'altro. Come vuole la migliore tradizione in fatto di sparatutto, avrete a disposizione un arsenale mica da ridere e la possibilità di migliorare, a mano a mano che an-

rete avanti nel gioco, le armi in vostra dotazione, che rendono la piccola astronave una vera e propria cannoniera volante, temibile per qualsiasi avversario. E gli avversa-

ri dovranno a loro volta essere temuti, in quanto sono molti e molto arrabbiati. Il gioco è strutturato in livelli, all'interno dei quali dovrete portare a termine una missione

specifica con tanto di obiettivo primario e secondario (in realtà potreste anche saltare di leggere gli obiettivi in quanto l'unica cosa che conta è distruggere tutto ciò che si muove e non disdegnare un paio di missili o qualche raffica di mitraglia anche a ciò che sta fermo). Ogni livello è caratterizzato da una particolare veste grafica e da particolari tipi di astronavi nemiche, ma forse farei meglio a dire di mezzi nemici, in quanto vi ritroverete a sparacchiare non solo contro dei velivoli, ma anche contro mezzi di terra e mare. Alla fine dello scenario, dopo che avrete fatto carneficina di astronavi avversarie ve la dovrete vedere con il classico boss di fine livello, particolarmente grosso e massiccio, armato fino ai denti e con pochissima voglia di essere buttato giù, ma sono sicuro che saprete essere molto persuasivi...

L'aspetto grafico è senza dubbio molto buono, specie se visto in movimento, con effetti di trasparenza davvero notevoli. Molto belli sono anche gli effetti coreografici di spari ed esplosioni e tutto sembra molto curato, a partire dalla scelta della palette fino ad arrivare al design vero e proprio di sprite e scenari. Una nota partico-

lare va senza dubbio mossa a favore del livello degli asteroidi, realizzato in maniera davvero impeccabile. Gli oggetti in movimento contemporaneamente sullo schermo sono molti, sono realizzati magistralmente e non si nota il benché minimo rallentamento. Il sonoro, pur non essendo particolarmente originale, si fa

ascoltare volentieri e gli effetti sono all'altezza della realizzazione globale. Sul fronte giocabilità la situazione è più che positiva: come già detto, il gioco non risulta mai frustrante e la manovrabilità del vostro mezzo aereo è pressoché perfetta, come pure ottimamente implementate sono le collisioni tra sprite e non vi capiterà mai di perdere una vita per aver sfiorato o semplicemente avvicinato un mezzo nemico o un proiettile. Ad aumentare questo valore, poi, contribuisce la possibilità di giocare in due e condividere con un compagno la frenesia e le emozioni della battaglia. Per quanto concerne la longevità, Terra Diver deve essere considerato per quello che è e quindi avere tutte le limitazioni insite in questo genere di giochi. Gli sparatutto, infatti, possono risultare avvincenti e garantire una notevole sfida, tuttavia tendono a essere un poco ripetitivi e, a meno che ogni livello non sia davvero diverso dal precedente, si rischia la noia. Comunque questo non sembra il caso di Terra Diver e credo che vi divertirete non poco con il giochillo in questione.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

SATURN	
GRAFICA + Molto belli sprite e fondali + Non un rallentamento	90
SONORO + Incalzante la musica - Effetti tipici del genere	86
GIOCABILITÀ + Immediato + In due molto coinvolgente	90
LONGEVITÀ + Otto livelli pieni di nemici - Un po' ripetitivo	88
ELECTRONIC ARTS	90

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Chissà come saranno i videogiochi quando i miei figli giocheranno a Rockman 98, io spero solo di essere tanto arteriosclerotico da non ricordarmelo più, perché sono veramente stufo.

ROCKMAN 8

E così anche 'sta volta, questa sorta di puffo robotizzato è riapparso sui nostri schermi, ma quanti cavolo di nemici si è messo in testa di ammazzare; e soprattutto, non si stufa mai di andare in giro a distruggere roba? Cavolo, capisco che il mondo in cui vive è pieno di mostri cattivi, ma ci sono anche altri paladini della giustizia; c'è Godzilla, Goldrake, Jeeg, Tekkaman, Spank e a convincerlo c'è pure il Mago Pancione; ma questo strano personaggio non si sente di troppo? Cosa pensa quando se ne va in compagnia e tutti lo guardano senza dire una parola, oppure quando gli si dice che le macchine sono piene e che non c'è posto per lui per andare in birreria? Cambia aria ragazzo mio, conosci nuova gente, magari su un altro sistema solare, ma per favore, basta con questa saga... fallo per pietà.

Benissimo, dopo questa doverosa introduzione, cerchiamo di partire con la recensione, che vede (ma guarda un po') il nostro amatissimo Megaman (par-

don, ma questo fra i due nomi mi piace di più) alle prese con un'altra delle sue mirabolanti avventure... sono veramente elettrizzato (più o meno come un dattero snocciolato).
La morale è sempre quella (fai merenda con Girella... non so chi la capirà): il solito infamone di turno fa il bambino birichino, e tu devi andare da lui a dargli le sculacciate; ma il bello è che non ci puoi andare direttamente, magari saltando tutti i vari mostriciattoli di media grandezza che vengono stipendiati dal puzzone in questione; no, tu devi per forza affrontarli tutti prima di incontrarlo, altrimenti fai troppo poca fatica e quando ammazzi il mega-boss non ci trovi abbastanza soddisfazione. Un po' come il saggio cinese che si martellava le dita perché così era contento quando gli passava il dolore. Yabbé valli a capire gli eroi e i saggi cinesi, il problema è che sarai proprio tu a impersonare uno dei nostri due protagonisti; ad ogni modo, sappi che in caso che le tue preferenze vengano rivolte verso il saggio cinese, risparmierai qualche soldo, ma puoi dire addio alla mia stima nei tuoi confronti.
Do quindi per scontato che il personaggio da te scelto sia Megaman e quindi, tutti belli lanciati, andiamo un po' a vedere come dovrai fare; diciamo prima di ogni cosa che la struttura di gioco non è cambiata di una cicca rispetto alle miriadi di episodi precedenti; ad ogni modo, in caso che tu non abbia mai sentito parlare del simpatico barattolino blu, ti basti sapere che al contadino non far sapere quant'è buono il formaggio con le pere (perdonami, ma oggi proprio non resisto a fare le rime); comunque, dicevo, ti basti sapere che in sostanza quello che devi fare in questo gioco è correre per i livelli, individuare quei simpatici animaletti che riempiono lo stage, che ti guardano con quegli occhioni tanto bisognosi di carezzine, e farli saltare amichevolmente per aria; inoltre dovrai cercare di imbroccare tutte le piattaforme - pena la morte -, il tutto per arrivare di fronte al guardiano di fine livello che, una volta polverizzato, ti darà un'arma che ti porterai sempre dietro (o davanti, o sopra... insomma dove vuoi) e un bel lasciapassare che verrà messo agli atti e che ti permetterà di non dover tornare in quel livello.

La scelta dello stage da cui partire non c'è perché dovrai per forza cominciare da quello che ti dirà il computer; in compenso, tutti gli altri a parte quello di... di... mannaggia non me lo ricordo mai (non è proprio questo il nome, ad ogni modo il mostrone globale), al quale ti verrà concesso di accedere solo dopo aver terminato tutti gli altri.
Non sembra poi così difficile no? Beh, da capire no, anche se io ci ho messo quell'oretta buona; il difficile però arriva quando cominci a giocare, perché anche se il primo stage (quello obbligatorio) è di una facilità addirittura imbarazzante, a mano a mano che affronterai gli altri ti renderai conto di quanto allora sarà facile morire, e allora sì che si vedrà se avrai una stabilità psicologica abbastanza solida. Tutto questo

casotto (avrei detto casino, ma la maestra mi diceva che era una parolaccia... eh, se non fosse stato per lei che ragazzaccio sarei) per dirti che come gioco non è certo facile. Fortunatamente avrai crediti infiniti, che ti permetteranno di partire dall'ultimo livello cominciato, questo perché il gioco - forse rendendosi conto di quanto fosse difficile - ha avuto la brillante idea di metterti in grado di salvare di livello in livello, in modo da non avere brutti scherzi (a dirla tutta, tutte le opzioni sono in giapponese, ma è sufficiente schiacciare i tasti senza muovere il joypad, e il resto viene da sé).

Visto che in un modo o nell'altro (probabilmente nell'altro) sto parlando della giocabilità, mi sa proprio che questa volta ne continuerò a parlare: è una gran bella voce, anzi, l'ho vista l'altro giorno tutta bella giocosa e mi ha pure salutato... mica come quella smorfiosa della giocabilità, che se ne va in giro sempre più bella (ora poi che le hanno messo addosso un vestito a sessantaquattro bit...), ma che non ha ancora capito che senza la giocabilità è solo chiacchiere e distintivo. Perfetto, mi sembra di stare vagamente divagando, ma ogni tanto ci vuole, o almeno credo; ritornando sul seminato (e distruggendo tutto il raccolto) si potrebbe dire che questo ha una giocabilità nel complesso molto eterogenea, infatti, alcuni livelli sono estremamente divertenti e godibili (primo tra tutti quello in cui c'è una sezione sparatutto); altri, invece, come quello ambientato in un congelatore (o giù di lì) è brutto, frustrante e noioso, insomma ho visto livelli migliori.

Nel complesso comunque, i gli stage si attestano, per quello che ho potuto constatare, su una difficoltà medio alta; il motivo per cui ho scritto "per quello che ho potuto constatare" non sta a significare che ci ho giocato poco o che ero poco interessato al mio lavoro visto che mezza redazione stava giocando a MicroMachines V3 (chi io?), ma solo dal fatto che le opzioni, come già detto, sono completamente in giapponese, quindi anche se c'era una scritta grande come una casa riportante "livello di difficoltà", io non sono riuscito a capirla. Quindi per me il gioco resta piuttosto complicato (sempre che non si vogliano usare i continue infiniti perché, in questo caso, difficile o no, lo finirai in tre o quattro giorni).

La grafica, una volta tanto, mi ha lasciato abbastanza soddisfatto, sia perché ha uno stile molto pulito che a me piace tanto, e sia perché i livelli sono quasi sempre disegnati molto bene (a parte quello del gelo). La sezione in cui Megaman pilota il suo amico cane, facendo quindi diventare il gioco uno spara e fuggi, per esempio, è estremamente ben fatta e discretamente fluida.

O.K., le animazioni magari potevano essere un po' più curate (specie quelle di Rockman, che si muove più velocemente di quanto corra), ma ci si fa presto l'abitudine e alla fine non ci si fa più neanche tanto caso.

Le musiche sono molto carine, ma onestamente centrano ben poco con l'azione, potevano comunque anche essere brutte, e onestamente sarebbe stato peggio; gli effetti, dal canto loro, si fanno sentire, ma non credo che te li sognerai di notte (spero di essere stato chiaro... dubbia).

In definita, questo è sicuramente uno dei migliori giochi su Rockman da qualche anno a questa parte... colui a cui piace il genere sicuramente lo troverà un gioco impegnativo, ma anche gradevole da giocare; soprattutto grazie alla possibilità di barattare i power up in un apposito negozio. A chi non piace il genere, lo ringrazio di avermi letto fino a qui, dopotutto può capitare a tutti di essere un po' sbadati.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION	
GRAFICA + Scenari a tratti molto belli. - Animazioni poco fluide.	**92**
SONORO + Musiche belle ma fuori luogo. + Effetti funzionali.	**92**
GIOCABILITÀ + A volte davvero divertente. - Altre volte irritante e frustrante.	**89**
LONGEVITÀ + Un sacco di livelli. + Possibilità di salvare la posizione.	**92**
CAPCOM	**91**

SEGA MEGA DRIVE

gassi Tennis	£. 49.800
liffanger	£. 49.800
ynamite Headdy	£. 43.200
arth Worm Jim 1	£. 59.000
ever Pitch Soccer	£. 42.600
ifa 97	£. 89.100
auntlet 4	£. 57.600
eneral Chaos	£. 51.100
ook	£. 49.800
Re Leone	£. 59.000
nt. S.S. Soccer deluxe	£. 107.400
ames Pond 2	£. 51.100
ajou mallard donald duck 2	£. 56.300
ario Andretti	£. 51.100
arko's Magic Football	£. 74.400
ega Bomberman	£. 60.300
ega Swiv	£. 45.900
ortal Kombat Trilogy	£. 100.800
ba Live 97	£. 89.100
Paperboy	£. 51.800
Pete Sampras Tennis	£. 59.000
Phantom 2040	£. 45.900
Pitfall	£. 54.100
Rocket Knight Adventure	£. 41.900
Shaq Fu + cd	£. 45.900
Soleil	£. 41.900
Street Racer	£. 56.300
Striker 96	£. 45.900
Super Skidmars	£. 61.600
Tazmania 2	£. 51.100
Time Killers	£. 45.900
Tiny toons Adventure	£. 52.400
Ultimate Mortal Kombat	£. 98.200
Ultimate Soccer	£. 64.200
Virtua Fighter II	£. 103.500

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Blazing Skies	£. 51.100
Boogerman	£. 52.400
Donal in Maui Mallard	£. 127.000
Donkey Kong Country 2	£. 98.200
Donkey Kong Country 3	£. 124.400
F 1 Pole Position 2	£. 138.800
F-Zero	£. 60.300
Fifa 97	£. 99.500
Illusion of Time	£. 55.000
International S.S.Soccer deluxe	£. 125.700
Killer Instinct	£. 38.000
Kirby Dreamcourse	£. 65.400
Kirby Ghost Trap	£. 65.400
Nba Live 97	£. 99.500
Ninja Warriors	£. 102.200
Oscar	£. 90.400
Phantom 2040	£. 64.200
Prehistorik Man	£. 62.900
Spindizzy	£. 52.400
Super Bomberman	£. 60.700
Super Ghouls & Ghosts	£. 68.100
Super Mario all Stars	£. 85.100
Super Pouch Out	£. 64.200
Super Tennis	£. 55.000
Ultimate Mortal Kombat	£. 111.300
Weapon Lord	£. 68.100
Yoshi's Island 2	£. 120.500
Zelda	£. 61.600
Zoop	£. 62.900

Accessori

Adattatore Universale Saturn	£. 39.200
Cavo Link Play Station	£. 19.400
Cavo Scart Play Station	£. 22.300
Cavo Scart Sega Saturn	£. 19.700
Interactor Aura (zaino interattivo)	£. 178.600
Joypad Compatibile Playstation	£. 24.900
Joypad originale Playstation	£. 55.700
Joypad Saturn	£. 32.800
Memory Card Playstation	£. 48.500
Pistola Saturn - Playstation	£. 70.700
Unità RF Saturn - Playstation	£. 26.100
Volante Saturn	£. 130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	£. 129.000

NINTENDO 64

Pilotwings 64	£. 129.000
Star Wars	£. 145.000
Super Mario 64	£. 119.000
Wave Race	£. 119.000

SEGA SATURN

Alien Trilogy	£. 91.700
Athlete Kings	£. 107.400
Daytona Usa Cham.Edit.	£. 111.300
Earthworm Jim 2	£. 90.400
Euro 96	£. 69.400
Fifa 97	£. 85.100
Golden Axe-Duel	£. 62.900
Nba Action	£. 69.400
Nba Live 97	£. 85.100
Sega Rally	£. 85.100
Shinoby X	£. 60.300
Street Figther Alpha	£. 69.400
Street Racer	£. 95.600
Tomb Rider	£. 104.600
True Pinball	£. 103.500
Virtua Cop 2	£. 111.300
Virtua Fighter 2	£. 94.300
Worldwide Soccer 97	£. 107.400
X men children of atom	£. 74.700

Videogiochi ESSE

Via Libertà, 258
(nei pressi della IV travera dx)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611
Vendita per corrispondenza

A-Train	£. 91.500
Actua Soccer	£. 91.500
Broken Sword	£. 91.500
Bust a Move 2	£. 77.300
Command & Conquer	£. 94.300
Cool Boarders	£. 87.800
Crash Bandicot	£. 91.000
Dark Stalkers	£. 87.800
Destruction Derby 2	£. 94.300
Die Hard Trilogy	£. 94.300
Earth Worm Jim 2	£. 91.500
Fifa 97	£. 85.100
Firo & klaud	£. 91.500
Formula 1	£. 91.000
Gex	£. 78.600
Hyper Tennis	£. 91.500
Jamping Flash 2	£. 91.000
Lomax	£. 87.800
Mortal Kombat Trilogy	£. 94.300
Motor Toon 2	£. 91.500
Nba Live 97	£. 85.100
Pandemonium	£. 85.100
Panzer General	£. 90.400
Philosoma	£. 85.100
Rayman	£. 72.000
Resident Evil	£. 94.300
Revolution X	£. 72.000
Ridge Racer Revolution 2	£. 94.300
Skeletron Warrior	£. 91.500
Star Gladiator	£. 87.800
Street Fighter Alpha	£. 78.600
Street Fighter Alpha 2	£. 91.500
Street Racer	£. 94.300
Tekken 2 + cd demo	£. 91.000
Theme Park	£. 85.800
Titan Wars	£. 91.500
Tomb Raider	£. 98.200
Top Gun	£. 91.500
Toshinden 2	£. 91.000
Tobal N.1	£. 65.400
Tunnel B1	£. 85.100
Victory Boxing	£. 91.500
Viewpoint	£. 60.300
Wipeout 2097	£. 94.300
Wrestlemania	£. 89.100
X 2	£. 94.300
X-Com Terror from the deep	£. 94.300
Zero Divide	£. 64.200

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Io sono molto precoce, pensa che ho imparato a scrivere prima di imparare a leggere. Difatti scrivevo e mi chiedevo: ma che cavolo ho scritto?

GOLD PACK THUNDER FORCE

IMPORT

Cavolo, sembra proprio che questo sia il periodo d'oro per le riedizioni dei vecchi giochi; ormai tra compilation di vecchie glorie e conversioni da vecchi coin-op, comincio a chiedermi a cosa siano serviti tanti anni dedicati allo sviluppo di nuovi chip (e ciop) sempre più potenti.
Ma in fondo, quando arrivo in redazione e c'è la mia bella copia di MicroMachines V3 ad attendermi, e magari c'è pure Marco che con la sua bella facciona strafottente mi sfida dicendomi: "Giocare con voi è come giocare da solo"; e soprattutto quando la sua bella facciona esprime solo sgomento dopo averlo battuto (ora chissà quali bugie scriverà su di me, ma non credergli)... beh, a cosa mi serve avere tutti gli altri giochi e le console del mondo? A parte gli scherzi, questa sorta di mini raccolta di Thunder Force, potrebbe significare molto per qualcuno, e per quello che mi riguarda, devo ammettere che i due giochi in questione hanno contribuito molto alla mia regressione psicologica.
Andiamo quindi a vedere perché, tra tanti spara e fuggi, i programmatori hanno scelto di piazzare su un ciddo proprio questi due.
Partiamo con Thunder Force III, un gioco estremamente datato (si parla di sette anni fa), ma non per questo non dotato di una grafica estremamente evoluta (per il tempo). Se non sbaglio, vide la luce per la prima volta su Mega Drive, e ancora se non sbaglio (ma qui potrei) fu il primo sparatutto per questa console. Sostanzialmente

l'aspetto che lo rese un grande gioco fu quasi esclusivamente una gran bell'impatto estetico, perché in effetti tutto il resto (sonoro, quantità di livelli, giocabilità) si attestava su livelli standard.
Ebbe comunque un grandissimo successo, e alla fine è questo che ci interessa; anzi, dirò

di più (di più), questo gioco venne a tal punto considerato dal mercato mondiale, che ne venne pure fatta una collana per coin-op chiamata "Thunder-Cross"; per non parlare della trasposizione su Super Nes proprio di questo terzo episodio (che rallentava decisamente di più), che venne chiamato "Thunder Spirits". Sinceramente non so perché alla Technosoft si inventarono un nome per ogni piattaforma... forse per un motivo di copyright, o per distinguerli tra loro; ad ogni modo, i giochi erano sempre quelli.
Thunder Force IV, invece, venne prodotto sulla scia provocata dal grande successo del titolo precedente, quindi le aspettative su quest'ultimo erano estremamente alte. Aspettative che vennero effettivamente mantenute; questo sparatutto, infatti, possedeva uno degli impatti grafici più grandiosi mai visti per le console e computer di allora (in realtà circa quattro anni fa).
Innanzitutto era dotato di moltissimi livelli in parallasse, poi l'azione rallentava molto raramente, e soprattutto l'area di gioco era molto più vasta di quanto il monitor lasciasse vedere; infatti, anche se lo scrolling era orizzontale, ci si poteva muovere in basso e in alto oltre i limiti dello schermo, ottenendo così una sensazione di maggiore libertà.
Anche la spettacolarità delle armi e le dimensioni degli sprite andavano di pari passo con tutto il resto, contribuendo quindi a farne uno dei più grandi shoot 'em up di tutti i tempi.
Quando vengo chiamato a valutare prodotti come questo, mi sento sempre un po' in imbarazzo, sia perché tecnicamente sono ormai palesemente superati (e quindi sotto questo

aspetto da buttare), e sia perché sono, diciamo, affettivamente attaccato a questi titoli, che mi hanno accompagnato per molti pomeriggi; quindi rischio, pur forse non rendendomene conto, di non essere obiettivo come vorrei.
Ad ogni modo questi giochi sono, come da tempo si discute nella posta, prodotti che si rivolgono prevalentemente ai nostalgici, che li comprano più che altro per ricordare (un po' come una vecchia canzone) o per avere per le mani uno spicchio di storia videoludica, piuttosto che per giocatori dell'ultima generazione, che sinceramente non penso troverebbero molti stimoli nel cimentarsi in questi due sparatutto.
Per chi comunque si fosse scordato di come sono questi Thunder Force III e IV, sappia che le due versioni sono assolutamente identiche alla controparte per Mega Drive; quindi con lo stesso numero di livelli, lo stesso sonoro (anche se su CD) e soprattutto la stessa giocabilità. Lo dico, perché in effetti mi ero completamente scordato di quanto fosse difficile il quarto episodio di questa saga; anzi, dopo averlo giocato per parecchio tempo e non essere riuscito ad arrivare al terzo livello, lo definirei a dir poco frustrante... ad ogni modo, se ha avuto il successo che ha avuto qualche anno fa, evidentemente sono io che in questi anni mi sono rammollito. Oggi come oggi, comunque, un titolo con una difficoltà come questa verrebbe probabilmente stroncato.
Thunder Force III, anche se graficamente è decisamente meno appariscente del suo successore, presenta una giocabilità decisamente più "popolare", e quindi, se proprio dovessi fare una scelta tra i due, probabilmente opterei per quest'ultimo; ad

ogni modo possiamo averli tutti e due, quindi sarai tu stesso a decidere... meglio di così.

Raffaele Sogni

SATURN	
GRAFICA + Dopo tutti questi anni... +... se la cavano ancora bene.	82
SONORO + Le solite vecchie belle musiche.	85
GIOCABILITÀ + Il III è parecchio divertente. - Il IV è parecchio difficile.	85
LONGEVITÀ + Due giochi sono sempre due giochi. - I più giovani gli daranno solo un'occhiata.	90
TECHNO SOFT	83

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

SENTIENT

Si chiama Sentient, ma i programmatori avrebbero fatto meglio a battezzarlo "Il primo gioco ufficiale di Murphy". Perché? Provate a leggere e poi mi saprete dire...

Che quella appena passata non fosse stata per Garrit, ufficiale medico, una settimana molto piacevole lo si poteva capire dalla barba incolta e dall'aspetto particolarmente spossato. Che non fosse stata una vita molto piacevole lo si poteva capire dalla faccia. Quello che Garrit però non sapeva è che il meglio doveva ancora venire, anche se avrebbe potuto tranquillamente intuirlo quando lo shuttle che lo portava alla base spaziale di destinazione, anziché planare dolcemente sul ponte di atterraggio si schiantò sullo stesso con un'esplosione. Una volta uscito illeso (nella misura in cui l'esplosione di uno shuttle e una bella dose di radiazioni possano lasciare illesa una persona) dai rottami dello shuttle, il nostro eroe venne infatti gloriosamente accolto da una scarica di raggi paralizzanti da parte del servizio di sicurezza che, a quanto pare, non trovò di meglio da fare che sbatterlo in cella in attesa di ulteriori accertamenti. Non preoccupatevi comunque, l'equivoco venne presto chiarito e il nostro Garrit fu presto in grado di cominciare la sua nuova, brillante carriera di medico a bordo della stazione mineraria spaziale Icarus, orbitante intorno al sole (già il nome è tutto un programma: se la chiamavano Titanic facevano prima). Peccato

soltanto che si scopra presto che: (a) il comandante della base è appena stato assassinato, (b) un pericoloso assassino si aggira per la base, (c) una misteriosa piaga si sta

diffondendo tra i membri dell'equipaggio, (d) gli ingegneri stanno progettando un ammutinamento, (e) Garrit è perseguitato da strani e incomprensibili sogni e presagi, (f) strani messaggi continuano ad arrivare al computer di bordo, (g) misteriosi complotti dagli oscuri fini non promettono nulla di buono, (h) la base spaziale sta precipitando verso il sole, (i) è finito il caffè.
Ah, quasi dimenticavo: (z) voi siete Garrit.
Se vi siete opportunamente muniti di cornetti portafortuna e ferri di cavallo siete pronti ad affrontare questo raro concentrato di sfortuna che la Psygnosis si ostina a

chiamare avventura. Come avrete capito la trama del gioco è abbastanza complessa.

Potrei infatti parlarvi del complotto che gli scienziati della base stanno organizzando per aumentare la produttività di Icarus mettendo a rischio la vita dei suoi ospiti, potrei parlarvi della crescente insoddisfazione dell'equipaggio tecnico della base, dei componenti necessari alla riparazione della stessa che vi consentirebbero di mantenerla in orbita, ma si tratterebbe di uno sforzo del tutto inutile.

La trama del gioco che affronterete in prima persona comprende tutti questi elementi, o forse nessuno. L'originalità di Sentient sta infatti nell'essere aperto a diversi possibili sviluppi e soluzioni. Non si tratta di un'avventura "sequenziale" dai passi ben definiti,

ma neanche di un'avventura "non sequenziale" in cui gli elementi di una stessa storia possono essere affrontati in diverso ordine.
In Sentient esistono diverse trame e sotto trame che attraversano gli avvenimenti della base Icarus, ma l'epilogo della storia è del tutto aperto. La base Icarus è essenzialmente un insieme di oggetti e persone con cui interagire. Gli abitanti della stazione, poi, hanno tutti un loro background ben preciso, delle loro motivazioni, delle loro personalità, e si muovono e interagiscono tra loro indipendentemente dal vostro intervento.
Esistono sei trame fondamentali, a cui abbiamo già accennato, che attraversano il gioco e in cui vi potete trovare coinvolti. Potete per esempio aiutare lo staff medico a scoprire le cause delle malattie da radiazioni che si stanno diffondendo per la base spaziale. Potete trovarvi coinvolti in sperimentazioni del servizio di sicurezza a cui dovrete cercare di

sfuggire. Potete impegnarvi nel recupero e nella riparazione dei fondamentali componenti della nave per fare in modo che Icarus non si bruci le ali nel sole. Anche il percorso all'interno delle singole trame può essere diverso a seconda di come si interagisca con i vari personaggi, tanto che i programmatori garantiscono che sia impossibile giocare due volte Sentient nello stesso modo.
Appunto l'interazione è uno degli elementi fondamentali del gioco. A parte i classici elementi di avventura, come la soluzione di enigmi e il ritrovamento di determinati og-

getti, i dialoghi con gli altri membri dell'equipaggio sono un elemento fondamentale. Nelle 200 locazioni del gioco potrete incon-

trare 62 diversi personaggi ognuno, come già accennato, con delle sue motivazioni, conoscenze, capacità e una propria personalità (niente di troppo definito, si limita alla combinazione di pochi tratti fondamentali) che lo guidano nel gioco. Ogni personaggio ricade poi in una certa categoria: ingegnere, medico, scienziato, etc. A seconda dei vostri rapporti con le diverse categorie la vicenda potrà seguire diversi sviluppi. I dialoghi con le persone che incontrate si svolgono in maniera particolarmente articolata: potete fare delle domande o delle affermazioni, dare ordini o dare oggetti. Queste opzioni si suddividono in tutta una serie di sottomenu che vi consentono di specificare la vostra richiesta. Potrete così chiedere dove si trova una certa persona o una stanza, scegliendole da una lista di persone o locazioni che vi viene fornita. Potrete chiedere a qualcuno cosa pensa dei recenti avvenimenti o la sua opinione su un altro membro dell'equipaggio. Una volta scoperte delle informazioni significative queste verranno aggiunte al vostro menu, che vi consentirà di consultare in proposito gli altri personaggi. Come si vede si tratta di un gioco inconsueto nel panorama delle console, una avventura dallo spessore notevole. È particolarmente interessante l'idea di inserire il giocatore in un ambiente del tutto aperto a numerosi sviluppi, con la possibilità di un mondo "simulato" in cui si aggirano persone con motivazioni e personalità del tutto indipendenti. È certamente un bel passo in avanti rispetto alla struttura più rigida della maggior parte delle avventure uscite fino a ora. Ricorda in un certo senso il periodo d'oro delle avventure testuali della Infocom, in cui il cosiddetto "parser", i comandi con cui i giocatori interagivano con l'avventura, poteva raggiungere una discreta libertà e non era vincolato a un numero molto limitato di comandi. Il maggior problema di Sentient è che il giocatore di oggi non è probabilmente più abituato a titoli di questo tipo. In particolare su console. Sentient è un'avventura che richiede un po' di cervello e di dedizione, ed è difficile ottenere qualche risultato procedendo alla cieca per tentativi. Alla Psygnosis, inoltre, non mi sembra abbiano fatto moltissimo per facilitare la vita al giocatore. Il sistema di menu e sottomenu per i dialoghi, anche se ordinato, non è a mio parere troppo comodo per un gioco così pesantemente basato sull'interazione con i personaggi (anche troppo: il gioco è riservato a chi abbia una discreta conoscenza dell'inglese, ovviamente).

Graficamente Sentient è tutto realizzato in grafica poligonale texturata, con una visuale in soggettiva per "immergere" maggiormente il giocatore nella vicenda, ma sinceramente la qualità non mi è sembrata eccezionale. Chissà, magari se avessero curato meglio la parte grafica e inserito qualche elemento in più d'azione il gioco ne sarebbe risultato un po' più dinamico, ma in questo modo Sentient rischia di essere un po' troppo "pesante" per il giocatore medio su console... Ora come ora è adatto solo ai più "cerebrali" tra i consolemaniaci.

Stefano Giorgi

PLAYSTATION	
GRAFICA + Passabili le sequenze animate - La texture sono troppo "incollate"	77
SONORO + Difficilmente ci si fa caso - Difficilmente ci si fa caso	80
GIOCABILITÀ + Un'avventura dal notevole spessore - Un po' troppo impegnativa	83
LONGEVITÀ + Storie multiple + Due partite non sono mai uguali	87
PSYGNOSIS	84

PLAYSTATION
84

SATURN
84

GIOCATORI	1-4
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Sono passati più di sessanta anni da quando l'antenato dei moderni flipper compì la sua prima apparizione in un bar. Cosa è cambiato da allora?

Praticamente nulla. Di un gioco beota si trattava allora e di un gioco beota si tratta adesso, con l'unica differenza che ai giorni nostri è anche possibile, come se non bastassero i cassoni nelle sale, giocarci comodamente seduti in casa, utilizzando quei gioiellini delle nostre care console. A

parte gli scherzi il flipper è un passatempo che ha tenuto per mano diverse generazioni e che possiamo senz'altro considerare un po' il nonno dei videogiochi (il papà indiscusso è Space Invaders). Chi di noi non ha almeno una volta nella vita imprecato per

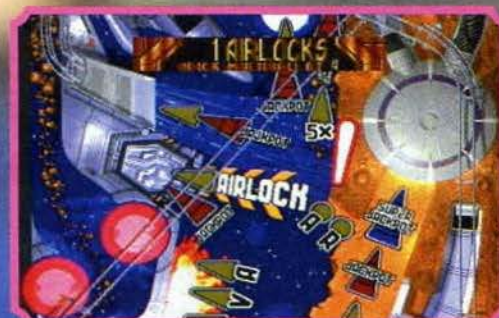
quella dannata biglia di acciaio che va sempre e inesorabilmente in buca? Chi non ha gioito nel conquistare una pallina extra o una particolare serie di bonus?
Come credo ormai ben sappiate il sottoscritto (Du' Spaghi, NDDu' Spaghi) divide le sue adorabili nottate e le conseguenti recensioni tra le varie riviste Xenia (a dire il vero qualche nottata la riservo anche per qual-

cos'altro... giocare a Winning Eleven con Mao, e che avevate capito?), ma il punto di partenza è stato e rimane comunque l'universo PC. Non vi dico ciò per riportare in auge l'annosa polemica "computer contro console", ma perché con quel background credo di poter analizzare serenamente que-

sto titolo, in quanto, anche se si tratta di un genere non particolarmente diffuso sulle console è invece assai inflazionato su computer e non di rado mi sono ritrovato invischiato in sfide colossali con amici e nemici. Perché, inutile negarlo, il vero spirito di questi giochi viene fuori con la competizione e la sfida con i propri simili e non mi venite

a dire che l'inseguimento del record più alto sia una valida alternativa: confrontatelo con un megascommessone con tanto di panini imbottiti e bibita ghiacciata in palio e ne riparliamo...
Come detta ormai la moda in fatto di giochi di flipper, ci troviamo di fronte a un prodotto articolato su diverse tavole, sei per la precisione, caratterizzate ciascuna da un'architettura particolarmente elaborata e da una grafica di sicuro impatto. Anche se in altri titoli si è osato di più, in Tilt! avremo a che fare con una marea di respingenti, lucine colorate, trabocchetti, rampe, bonus da attivare, passaggi segreti e una serie di sottogiochi in cui cimentarsi con particolari sequenze di colpi. È infatti fondamentale, nella nuova generazione di flipper, non giocare a casaccio o solo per far rimanere in gioco la pallina, ma occorre effettuare tutta una serie di colpi in sequenze ben definite al fine di accedere alle aree bonus o a determinati punteggi. In pratica si tratta risolvere veri e propri rompicapo, come nel caso in cui occorre comporre la parola KEY colpendo delle lettere luminose e quindi aprire la porta di una rampa, percorrere la rampa e entrare in una zona bonus. Nato su stazioni Silicon Graphics, Tilt! si presenta con un'ottima veste e il grado di definizione e di particolari presenti sulle tavole raramente si era potuto osservare in altri titoli del genere. Ma l'aspetto grafico non è la sola

cosa in grado di distinguerlo dagli altri, in quanto la vera particolarità di questo titolo di mamma Virgin (che squallido accostamento di parole...) è la possibilità di giocare sia sfruttando la canonica visuale dall'alto, quella che ha reso celebri su PC i titoli della 20th Century (tutti i vari "Pinball qualchecosa"...), sia ricorrendo a una prospettiva che cerca di ricreare la visuale "reale" di una tavola da gioco, ponendovi idealmente di fronte a essa. In entrambi i casi si hanno buoni risultati sia di giocabilità che di aspetto grafico; tuttavia non siamo, in nessuna delle due circostanze, in assenza di difetti, a volte anche troppo sensibili. Infatti, mentre nel primo caso (visuale 2D dall'alto) non si ha la possibilità di visualizzare l'intera tavola e lo scrolling che ne deriva può risultare ubriacante o fastidioso per alcuni, la visuale in assonometria (quella definita pseudo 3D) risulta in alcuni casi confusa e tutti i componenti del flipper sembrano spiaccicarsi l'uno sull'altro.

Da un punto di vista tecnico il gioco in questione si difende abbastanza bene, sia su Playstation che su Saturn, e anche il sonoro è nel complesso ben curato. Quello che, a mio avviso, rimane più un'incognita è la giocabilità e soprattutto la longevità, in quanto se siete appassionati del genere troverete Tilt! davvero irresistibile, ma se rientrate nella schiera dei comuni videogiocatori da console (quelli cresciuti a pane e Tekken, tanto per intenderci) allora certamente vi dirigerete altrove. Prima di acquistarlo cercate di scroccare una partita da un amico.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

MA CHE BELLA TAVOLATA

Come già detto le tavole disponibili sono sei . Eccovene una breve descrizione:
FUN FAIR: È il flipper più semplice ed è ambientato in una sorta di luna park. Contiene diverse rampe, giri della morte bersagli e una marea di bonus attivabili senza troppa difficoltà.
STAR QUEST 2049: Anche in questo caso non ci troviamo di fronte a un mostro di difficoltà, ma l'elevata velocità che raggiunge la pallina, data la mancanza di ostacoli sulla tavole, dovrebbe attirare anche i più esperti.
THE GANGSTER: Questa tavola è caratterizzata da una serie di combinazioni di colpi che vanno eseguite per attivare correttamente i vari bonus. Per questa ragione è indicato ai patiti della tattica di gara più estrema.
THE MONSTER: Caratterizzato da una marea di bonus nascosti e di funzioni speciali, questo flipper è diventato famoso per le corsie a doppio ritorno.
ROADKING USA: Non è facilissimo ed è caratterizzato da rampe molto larghe e veloci.
MYST & MAJIK: Ambientato nel medioevo è un omaggio al mondo fantasy con cavalieri e draghi a farla da padroni. La difficoltà è elevata e la sfida non sarà certo semplice, nemmeno per i più esperti.

PLAYSTATION	
GRAFICA + Buona e con scrolling fluido - Un po' confusa nella visuale 2D	88
SONORO + Effetti nella norma - Nulla di più	87
GIOCABILITÀ + Abbastanza immediato - Non particolarmente esaltante	85
LONGEVITÀ + Sei tavole non sono poche - Alla lunga può stancare	84
VIRGIN	84

SATURN	
GRAFICA + Buona e con scrolling fluido - Un po' confusa nella visuale 2D	88
SONORO + Effetti nella norma - Nulla di più	87
GIOCABILITÀ + Abbastanza immediato - Non particolarmente esaltante	85
LONGEVITÀ + Sei tavole non sono poche - Alla lunga può stancare	84
VIRGIN	84

SLAM SCAPE

70

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Abbiamo giocato per giorni e giorni a Tekken 2, abbiamo atteso da tempo immemorabile MicroMachines V3, ma ora è arrivato il momento che tutti attendavamo da anni... compriamoci tutti il PlayStation, perché da oggi potremo esaltarci con Slam Scape.

Questa notte ho avuto un sonno molto agitato, ho sognato che stavo giocando a uno strano titolo, pieno di strani esseri senza senso, di strane costruzioni e in un mondo senza nessun fascino... insomma un vero e proprio incubo. Beh, non ci crederai, ma quando mi sono svegliato, mi sono reso conto che il sogno era solo frutto dell'influenza ricevuta da Slam Scape dopo averci giocato, uno dei titoli più inutili degli ultimi tempi.

Ma cerchiamo di andare con ordine, dopotutto ogni prodotto merita di essere giudicato a fondo, anche se si tratta di un "mancato capolavoro" come questo; innanzitutto definiamo la storia, che ti vedrà immerso in un mondo immaginario pieno di oggetti e cose messi lì a caso; in cui dovrai, a bordo della tua astronave, sparare a tutto quello che vorrai allo scopo di liberare i quattro Orb-Id (?) intrappolati in ogni livello. Tu, ad ogni modo, stai sognando, o meglio, dopo un incidente, sei stato portato in ospedale e alcuni medici ti hanno costretto a entrare in un mondo virtuale per compiere la missione di cui sopra.

Beh, questa storia della realtà virtuale, in cui tutte le menti di alcune persone si sono fuse creando il caos, mi sembra più che altro un pretesto per mettere nei livelli tutto ciò che è venuto in mente ai programmatori. Solo nel primo mondo, ad esempio, troverai sparsi per l'area di gioco (che è vastissima) dei tendoni da circo, dei container con le zampe che mangiano delle cose per terra

(difficile definire cosa siano), dei palloncini e una specie di radar che, girando, non ti permetterà di avvicinarti... insomma, ben presto ci si rende conto che tutto quello che si vede è messo lì a caso, senza alcuna logica, semplicemente per renderti la vita difficile.

Tornando al tuo mezzo d'assalto, potremmo dire che le sue movenze sono paragonabili a quelle della navetta di Tunnel B1, quindi scivolerà sull'aria a pochi centimetri dal suolo, sarà dotata di una scarsissima ripresa, di una frenata molto lenta, ma anche di una notevole velocità. Come tutte le brave navicelle scaturite dai sogni di uno psicotico come il protagonista del gioco, anche questa avrà in dotazione un sacco di funzioni come una tagliola da seminare quando lo riterrai opportuno (a caso), o una sorta di stella ninja da scagliare contro chi ti darà più fastidio; di serie, poi, il tuo mezzo, avrà in dotazione uno sparo a ripetizione, che non si esaurirà mai, e che quindi ti tornerà molto utile in mancanza di armi più efficaci.

Graficamente devo ammettere che mi ha impressionato, sì, ma nel senso che mi fatto impressione; in effetti non si può dire che sia completamente malvagia l'idea di base, ma non appena comincerai a giocare, verrai colto da una tale sensazione di sconforto e di claustrofobia (anche se il gioco si svolge all'aperto) che, se non avessi dovuto vederlo per forza, lo avrei sostituito subito. Come già detto, tutti gli oggetti che si trovano nel livello sono buttati lì a caso, senza alcuna logica apparente, e questo dà una sensazione di disordine e di precarietà molto sgradevole.

Per non parlare degli sprite che, come gli oggetti sparsi per l'area di gioco, sembrano stati disegnati senza alcuno studio progettistico: semplicemente sembra che alcuni poligoni siano stati appiccicati assieme, in modo da ricordare strani esseri del subconscio (un po' come accade con le nuvole).

Del sonoro non ne parliamo; O.K., le musiche, anche se sono decisamente brutte e ripetitive, danno anche un senso di angoscia che, in effetti, potrebbe essere una cosa voluta, visto che il gioco effettivamente dovrebbe essere un angosciante viaggio nei meandri della mente; ma ciò non toglie che non è proprio uno splendore sorbirsi per ore delle musiche tanto "strane".

La giocabilità non esiste, almeno, io non ci ho trovato alcun divertimento nell'andare in giro a sparare a oggetti a cui non riuscivo ad attribuire un significato e a cercare di salvare degli Orb-Id (ogni volta mi incarto per pronunciarli). Alla fine ti ridurrai a correre per il livello, a saltare e fare derapate preso più da una voglia di sfogarti contro il gioco, più che per divertimento.

Ad accentuare quella sensazione di "roba messa lì a caso", alla Viacom hanno avuto l'idea (in fondo neanche malvagia) di inserire nel CD anche dei video dei God Lives Underwater, un gruppo rock-metal che sinceramente non ho mai sentito, ma potrebbe essere anche famoso, del resto non è proprio il genere che apprezzo maggiormente all'universo.

Insomma, proprio non ci siamo, era parecchio che non mi capitava per le mani un gioco tanto insensato, e se devo essere sincero mi ha ricordato molto quei vecchi prodotti che ogni tanto spuntavano fuori per Commodore 64, programmati da qualche mente visionaria e immessi sul mercato per far sapere al mondo che esisteva... beh, qui non siamo a questi livelli, ma se il vedere giochi come questo rappresenta il successo di una macchina come è accaduto appunto per il mitico 64, beh, siamo sulla strada giusta.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION	
GRAFICA + Fluida. - Approssimativa e senza logica.	72
SONORO + Angosciante. - Ripetitivo.	70
GIOCABILITÀ + È uno sparatutto. - Ma uno dei più brutti per PS-X.	71
LONGEVITÀ + Quattro livelli... - ... da dimenticare.	69
VIACOM	70

COMPUTER ONE®
Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 — 15 / 19:30 – chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 — 9:30 / 13:00 — 15:00 / 19:30 – chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

SONY PLAYSTATION

3D LEMMINGS -ITA-	89.000	IN THE HUNT -ITA-	79.000	RIDGE RACER REVOLUTION	89.000
A4 EVOLUTION -ITA-	89.000	INCREDIBLE HULK -ITA-	99.000	ROAD RASH -ITA-	89.000
ACTUA GOLF -ITA-	84.000	IRON AND BLOOD -ITA-	95.000	ROBOPIT -ITA-	78.000
ADIDAS POWER SOCCER	89.000	IRON MAN X-O -ITA-	95.000	SHELLSHOCK -ITA-	88.000
AGILE WARRIOR: F111/X	89.000	JET RIDER -ITA-	79.000	SHOCKWAVE ASSAULT -ITA-	99.000
ALIEN TRILOGY -ITA-	99.000	JOHN MAD. FOOTBALL 1997	85.000	SIM CITY 2000 -ITA-	99.000
ALONE IN THE DARK 2 -ITA-	79.000	JOHNNY BAZOOKATONE	89.000	SLAM'N JAM -ITA-	79.000
ANDRETTI RACING -ITA-	85.000	JUMPING FLASH -ITA-	86.000	SOVIET STRIKE -ITA-	85.000
AQUANAUTS HOLYDAY -ITA-	89.000	JUMPING FLASH 2 -ITA-	89.000	SPACE HULK V.O.T.B.A. -ITA-	85.000
ASSAULT RIGS -ITA-	89.000	JUPITER STRIKE -ITA-	99.000	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.000
AYRTON SENNA KART DUEL	95.000	KILEAK THE BLOOD -ITA-	89.000	STAR BLADE ALFA -ITA-	89.000
BLAM MACHINE HEAD -ITA-	99.000	KILLING ZONE -ITA-	74.000	STARFIGHTER 3000 -ITA-	86.000
BLAST CHAMBER -ITA-	89.000	LOMAX -ITA-	85.000	STAR GLADIATOR -ITA-	85.000
BLAZING DRAGONS -ITA-	79.000	LONE SOLDIER -ITA-	96.000	STREET FIGHTER ALPHA -ITA-	92.000
BREAKPOINT TENNIS -ITA-	89.000	MAGIC CARPET -ITA-	95.000	STREET FIGHTER ALPHA 2 -	89.000
BROKEN SWORD -ITA-	89.000	MORTAL COMBAT TRILOGY	89.000	STREET FIGHTER THE MOVIE -	89.000
BUBBLE BOBBLE: R. ISLAND	79.000	MYST -ITA-	89.000	STREET RACER -ITA-	85.000
BURNING ROAD -ITA-	95.000	NAMCO MUSEUM -ITA-	89.000	TEKKEN 2 -ITA-	89.000
BUST A MOVE 2 -ITA-	69.000	NAMCO MUSEUM VOL.2 -ITA-	89.000	THEME PARK -ITA-	99.000
CASPER -ITA- sony	79.000	NAMCO SOCCER P. GOAL	85.000	TILT -ITA-	89.000
CHEESY -ITA-	89.000	NAMCO TENNIS S. COURT	85.000	TIME COMMANDO -ITA-	85.000
CHRONICLES OF THE SWORD	89.000	NBA IN THE ZONE -ITA-	59.000	TITAN WARS -ITA-	85.000
COMMAND AND CONQUER	95.000	NBA JAM TURN. EDITION	67.000	TOBAL N.1 -ITA-	89.000
COOL BOARDERS -ITA-	89.000	NBA LIVE 1996 -ITA-	85.000	TOHSHINDEN 2 -ITA-	89.000
CRASH BANDICOTS -ITA-	89.000	NBA LIVE 97 -ITA-	85.000	TOHSHINDEN -ITA-	79.000
CRITICOM -ITA-	92.000	NEED FOR SPEED -ITA-	89.000	TOMB RAIDER -ITA-	95.000
CYBER SLEAD -ITA-	89.000	NFL GAME DAY -ITA-	86.000	TOP GUN -ITA-	85.000
CYBER SPEEDWAY -ITA-	99.000	NFL QUARTERBACK CLUB 97	99.000	TOPOLINO E LE SUE AVVEN.	99.000
CYBERIA -ITA-	79.000	NHL FACE OFF HOCKEY -ITA-	89.000	TOTAL ECLIPSE TURBO -ITA-	59.000
DARKSTALKERS -ITA-	79.000	NHL HOCKEY 1997 -ITA-	85.000	TOTAL NBA 96 -ITA-	89.000
DAVIS CUP TENNIS -ITA-	79.000	NOVASTORM -ITA-	92.000	TUNNEL B1 -ITA-	89.000
DESCENT -ITA-	89.000	OFF WORLD INTERCEPTOR	92.000	TWISTED METAL 2 -ITA-	89.000
DESTRUCTION DERBY -ITA-	79.000	OLYMPIC SOCCER -ITA-	89.000	VICTORY BOXING -ITA-	95.000
DESTRUCTION DERBY 2 -ITA-	89.000	ONSIDE SOCCER -ITA-	89.000	VIEW POINT -ITA-	95.000
DIE HARD TRILOGY -ITA-	85.000	PANDEMONIUM -ITA-	95.000	VIRTUAL GOLF -SONY ITA-	85.000
DISRUPTOR -ITA-	99.000	PANZER GENERAL -ITA- sony	89.000	WAR HAWK -ITA-	89.000
EARTH WORM JIM 2 -ITA-	86.000	PARODIUS -ITA-	89.000	WARHAMMER -ITA-	109.000
ESPN EXTREME GAMES -ITA-	87.000	PENNY RACER -ITA-	85.000	WILLIAM'S ARCADE GR.T HITS	65.000
EXTREME PINBALL -ITA-	95.000	PETE SAMPRAS EXT. TENNIS	95.000	WING COMMANDER 3 -ITA-	95.000
FADE TO BLACK -ITA-	95.000	PGA TOUR GOLF 96 -ITA-	97.000	WIPE OUT -ITA-	75.000
FIFA SOCCER 97 -ITA-	85.000	PGA TOUR GOLF 1997 -ITA-	79.000	WIPE OUT 2097 -ITA-	84.000
FINAL DOOM -ITA-	89.000	POED -ITA-	89.000	WHIZZ -ITA-	99.000
FIRO & KLAWD -ITA-	89.000	POWER SERVE TENNIS -ITA-	99.000	WORMS -ITA-	97.000
FLOATING RUNNER -ITA-	85.000	POWER WRESTLING -ITA-	89.000	X2 PROJECT-ITA-	89.000
FORMULA 1 -ITA-	86.000	PROJECT OVERKILL -ITA-	85.000	X-COM: TERROR FROM DEEP	85.000
GALAXIAN 3 -ITA-	87.000	PSYCHIC DETECTIVE -ITA-	86.000	X-COM ENEMY UNKNOWN	92.000
GALAXY FIGHT -ITA-	88.000	RAGING SKIES -ITA-	99.000	ZERO DIVIDE -ITA-	79.000
GUNSHIP 2000 -ITA-	89.000	RAYMAN -ITA-	65.000		
HARDCORE 4x4 -ITA-	89.000	RE LOADED -ITA-	89.000		
HI OCTANE -ITA-	99.000	RESIDENT EVIL -ITA-	89.000		
HYPER TENNIS -ITA-	85.000	RETURN FIRE -ITA-	88.000		
IMPACT RACING -ITA-	89.000	REVOLUTION X -ITA-	85.000		

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 —15 / 19:30 -- chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 — 9:30 / 13:00 — 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

SEGA SATURN

Titolo	Prezzo
3D LEMMINGS -ITA-	84.000
ACTUA GOLF -ITA-	89.000
ALIEN TRILOGY -ITA-	105.000
ATHLETE KINGS -ITA-	82.000
BATTLE MONSTERS -ITA-	63.000
BLACKFIRE -ITA-	96.000
BLAM MACHINE HEAD	99.000
BLAZING DRAGONS -ITA	80.000
BREAKPOINT TENNIS -ITA-	109.000
BUBBLE BOBBLE: R. ISLAND	63.000
BUST A MOVE 2 -ITA-	65.000
CHAOS CONTROL -ITA-	81.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	83.000
CLOCKWORK KNIGHT -ITA-	85.000
CRIME WAVE -ITA-	109.000
CYBER SPEEDWAY -ITA-	85.000
CYBERIA -ITA-	86.000
COMMAND & CONQUER	109.000
D -ITA-	111.000
DARIUS 2 -ITA-	65.000
DARIUS GAIDEN -ITA-	99.000
DARKSTALKERS REVENGE-	95.000
DAYTONA USA 2 -ITA-	105.000
DEFCON 5 -ITA-	86.000
DESTRUCTION DERBY -ITA-	85.000
DIGITAL PINBALL -ITA-	83.000
DOOM -EURO-	95.000
EARTHWORM JIM 2 -ITA-	99.000
EURO 96 -ITA-	79.000
EXHUMED -ITA-	94.000
FIGHTING VIPERS -ITA-	94.000
FRANK TH.B.H. BASEBALL	95.000
GALACTIC ATTACK -ITA-	114.000
GALAXY FIGHT -ITA-	92.000
GHEN WAR -ITA-	96.000
GOLDEN AXE -ITA-	87.000
HARDCORE 4X4 -ITA-	86.000
HI OCTANE -ITA-	99.000
HIGHWAY 2000 -ITA-	97.000
IMPACT RACING -ITA-	99.000
IN THE HUNT -ITA-	80.000
INCREDIBLE HULK -EURO-	99.000
JOHNNY BAZOOKATONE	93.000
KEYO FLYING SQUAD.2	90.000
LOADED -ITA-	81.000
MAGIC CARPET -ITA-	97.000
MANSION OF HID. SOUL	97.000
MIGHTY HITS -EURO	75.000
MORTAL COMBAT 2 -ITA-	89.000
MYST -ITA-	98.000
NBA ACTION -ITA-	99.000
NBA JAM EXTREME -ITA-	109.000
NEED FOR SPEED -ITA-	96.000
NFL QUARTERBACK 1997	94.000
NHL ALL STAR HOCKEY	96.000
NHL HOCKEY 97 -ITA-	99.000
NIGHTS INTO DREAMS	91.000
NIGHTS DREAMS + JOYPAD	145.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	58.000
OLYMPIC SOCCER -ITA-	97.000
PANZER DRAGON 2 -ITA-	92.000
PARODIUS -ITA-	99.000
PGA GOLF 97 -ITA-	99.000
RAYMAN -ITA-	109.000
REVOLUTION X -ITA-	96.000
RISE 2: RESURRECTION	96.000
ROAD RASH -ITA-	97.000
ROBOPIT -ITA-	80.000
SEA BASS FISHING -ITA-	99.000
SEGA AGES VOL. 1 -ITA-	99.000
SEGA RALLY -ITA-	92.000
SHINING WISDOM -ITA-	85.000
SHINOBI LEGIONS -ITA-	85.000
SHOCKWAVE ASSAULT	73.000
SLAM'N JAM -ITA-	78.000
SONIC 3D -ITA-	105.000
SPACE HULK -ITA- sat	96.000
STARFIGHTER 3000 -ITA-	88.000
STORY OF THOR 2 -ITA-	85.000
STREET FIGHTER ALPHA	93.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	99.000
STREET RACER -ITA-	89.000
THE HORDE -ITA-	84.000
THEME PARK -ITA-	99.000
TITAN WARS -ITA-	88.000
TOHSHINDEN -ITA-	87.000
TOHSHINDEN URA -ITA-	95.000
TOMB RAIDER -ITA-	99.000
TRUE PINBALL -ITA-	88.000
TUNNEL B1 -ITA-	99.000
ULTIMATE MORT. COMBAT 3	89.000
VALORA VALLEY GOLF -ITA-	87.000
VICTORY GOAL -ITA-	65.000
VIRTUA COP -ITA-	99.000
VIRTUA COP 2 -ITA-	97.000
VIRTUA COP 2+PISTOLA	149.000
VIRTUA FIGHTER 2 -ITA-	115.000
VIRTUA FIGHTER KIDS -ITA-	80.000
VIRTUA HIDLYDE -ITA-	96.000
VIRTUA OPEN TENNIS -ITA-	97.000
VIRTUA RACING -ITA-	84.000
VIRTUAL GOLF -ITA-	87.000
VIRTUAL ON -ITA-	96.000
WING ARMS -ITA-	99.000
WIPE OUT -ITA-	84.000
WORLD WIDE SOCCER 1997	99.000
WORMS -ITA-	91.000
WWF IN YOUR HOUSE -ITA-	99.000
WWF WRESTLEMANIA ARC.	96.000
X-MEN CH. THE ATOM	109.000

82

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	9

Barzelletta del mese: "Sire, sire: il popolo ha sete!"... poco dopo: "Sire, sire, i coccodrilli nel fossato hanno fame!"... Sire: "Intravedo una soluzione."

VIRTUAL POOL

Oh là, finalmente la recensione di un gioco un po' diverso dal solito, devo in effetti confessarti che ogni tanto scrivere qualcosa di un gioco che non sia uno sparatutto, un platform o un picchiaduro, non mi dispiace affatto; e quindi, ecco qui per la gioia di tutti i miei fan (tantissimi, ma loro non lo sanno), presento niente popodimenoche un gioco sul biliardo. Bello eh? Prova a pensare che bello metterti a giocare col tuo bel PlayStation e il tuo bel televisorone sopra a un tavolo da biliardo... ma non è fantastico? Vabbé, a parte il miei stupendi giochi di parole, credo che comunque il concetto sia giunto; vediamo quindi di addentrarci nell'entusiasmante mondo del pool, che ovviamente non ha nulla a che fare con le inchieste giudiziarie.
Quindi, vedi che un passettino alla volta riusciamo a capire cosa bisogna fare in questo gioco? Perfetto, allora continua a seguirmi e vedrai che se avrai il coraggio di leggere fino alla fine della recensione, forse avrai capito qualcosa di quello che avrò cercato di dirti. Siamo ordunque arrivati alla definizione di questo gioco, che si fa con palle piene e mezze... calma, non cominciare a cercare un doppio senso in quello che scrivo, lo so che sono sull'orlo del rasoio, ma ti garantisco che tutto quello che redigo (so' ciornalisto) non ha niente a che fare con quello che stai pensando; quindi, tornando alle bilie, ho detto che sono piene e mezze, perché nel biliardo non all'italiana (in cui sono tre, una bianca, una gialla e una rossa) le sfere sono diciotto: nove tutte colorate (o piene) e nove colorate al cinquanta per cento (o mezze)... chiaro? Ebbene, il pool è un gioco che raccoglie vari generi diversi, e cioè la "palla 9" (con nove bilie, otto piene e una mezza), la "palla 8" (tutte piene) e il pool classico che si gioca con tutte le bilie.
Perfetto, abbiamo chiarito anche questo punto, e mi sembra che non stia andando poi così male; ora veniamo allo scopo del gioco, che consiste nell'imbucare tutte le bilie tramite una palla bianca e una stecca; per altre informazioni sulle regole, comunque, il gioco stesso le esplica molto meglio di quanto saprei fare io, quindi lascio perdere.
Giungiamo ora alla mistica fase del giudizio,

zona in cui di ogni gioco viene svelata la vera natura, e dove anche i più coraggiosi non hanno retto alla tensione (che non vuol dire niente, ma crea un po' di atmosfera); ebbene, chiariamo innanzitutto che questa è la prima simulazione di un gioco di biliardo per la console Sony (e comunque non mi sembra che ce ne siano per Saturn o per Nintendo 64), quindi è senza ombra di dubbio la migliore; chiarito questo, passiamo alla parte tecnica che tradotta in soldoni vuol dire se la simulazione simula o non simula... e chi meglio del sottoscritto potrebbe decretarlo? Io che da anni e anni ogni domenica sera mi ritrovo per la mitica biliardata? Effettivamente, potrà sembrarti strano detto da un uomo della mia classe e portamento, ma non sono nuovo ai mitici ambienti fumosi e cenciosi delle sale da biliardo milanesi; luoghi un po' sinistri coi tavoli verdi che portano i segni di una birra rovesciata o di un piatto di lasagne; e di facce un po' tirate, da professionisti navigati, che fanno lo sguardo da sgargianti quando imbroccano un tiro e danno la colpa a una cunetta del tavolo quando lo sbagliano. Beh, io tra tutti i buffoni delle sale, sono sicuramente il più pagliaccio di tutti, al punto che ho pure una stecca mia e non perdo occasione di sfidare qualche sconosciuto a una bella partita a soldi, che puntualmente perdo.
Ebbene, da uno come me, credi che potrebbe scappare una valutazione non adeguata? Certo che no, quindi cominciamo col dire che per giocare decentemente avrai bisogno di un joypad in porta 1 e di un mouse in porta 2, questo perché con solo il joypad si può sì giocare ma è davvero complicatissimo e poco funzionale, mentre solo col mouse proprio non potrai immaginare di fare un tiro, perché mancano i tasti per organizzarti. Alla fine se avrai tutto il necessario, ti ritroverai semi disteso su un tavolo cercando di distinguere la mano destra da quella sinistra in un mare di cavi, ma il tiro risulterà nel complesso molto realistico.
Graficamente poteva decisamente essere migliore, soprattutto considerato cha la piattaforma su cui gira è un trentadue bit; quindi a parte il tavolo che nel complesso va abbastanza bene (si può anche scegliere il colore del tappeto), tutto il resto è decisamente troppo spartano per i miei gusti; chessò, i programmatori potevano quantomeno inserire il tavolo in un contesto un po' meno squallido (le pareti e tutto il resto non sono nemmeno ricoperti da texture...)..
Che altro dire della grafica? Il giocatore non si vede; è possibile ruotare e zoomare il tavolo in tutti i modi possibili e immaginabili; poi si può giocare la partita come se fossi la biglia, è possibile vedere un sacco di filmati dimostrativi su come giocare e come imparare a giocare (cosa in effetti abbastanza interessante) e le opzioni sono presentate nel complesso maluccio.
Il sonoro se la cava, del resto in giochi come questi non è richiesto chissà cosa, comunque il rumore delle bilie e della stecca quando le colpisce sono rese molto bene, e le musiche sono decisamente gradevoli; qualunque altra cosa, onestamente, mi sembra superflua.
La giocabilità per finire si attesta a livelli alti per i grandi appassionati del genere e solo quando questi abbiano a disposizione sia un mouse che un joypad; in caso invece che tu non possegga il mouse, le cose si fanno molto complicate e di sicuro la simulazione perde di realismo. Nel caso invece che tu non sia un appassionato e non possegga nemmeno il topo col cavo, beh, allora ragazzo mio sei un po' sfigato e forse è meglio che cambi genere.
Beh, a questo punto mi sembra che la cosa finisca qui; il gioco, se vuoi un parere personale (e lo vuoi, te lo dico io) potrebbe decisamente essere migliore ma si fa giocare se affrontato nelle giuste condizioni; io ci farei su un pensierino, anche perché non so quanto tempo passerà prima di vedere un'altra simulazione su questo glorioso sport.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION	
GRAFICA + Abbastanza fluida. - Decisamente spartana.	78
SONORO + Realistico. + Carine le musiche di sottofondo.	88
GIOCABILITÀ + Divertirà gli appassionati. - Può risultare noioso ai più.	80
LONGEVITÀ + In due durerà parecchio. + 9 personaggi da affrontare.	90
INTERPLAY	82

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

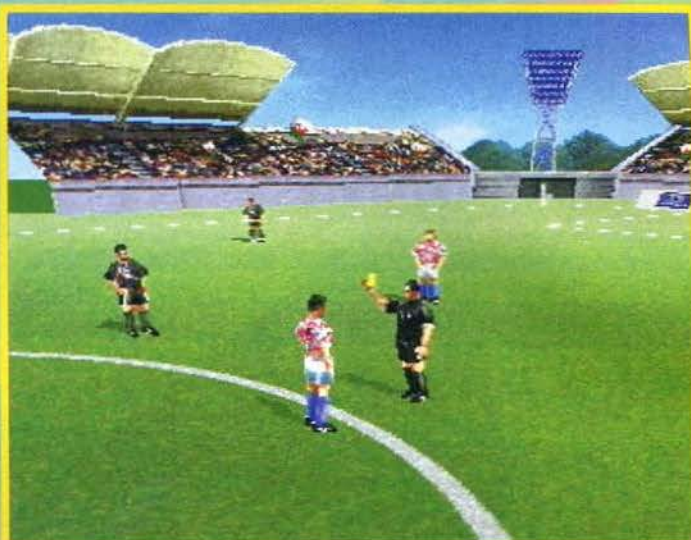
"Questa è la segreteria telefonica del Mao, avete trenta secondi di tempo per lasciare un messaggio... beeeeeeeeee..." E continua così per ventinove secondi.

IMPORT

SEGA WORLDWIDE SOCCER 97

Questo salomonico messaggio è quello che sente chiunque telefoni a casa del pennellone redazionale in un qualsiasi momento della giornata o della nottata. Ciò avviene non perché il nostro indomito mentecatto non sia in casa, ma perché il tapino è impegnato in partitoni storici con un avversario, variabile a turno, davanti al Playstation che mastica il CD di Winning Eleven. Anche se in sede di recensione il succitato titolo non ha raccattato una votazione altissima, in realtà, col passare del tempo siamo stati calamitati, forse più per l'agonismo insito nei nostri cuori che per altri meriti, a lui con il risultato di scommettere di tutto e di giocare fino alle tre di notte. Bisogna proprio ammettere che il "Della" è un giocatore abile e lo dimostrano gli occhioni tristi degli altri redattori, bastonati puntualmente. Purtroppo per lui un bel giorno sulla strada gli si è posto, come per incanto, come per magia, il sottoscritto accompagnato dallo spirito color carbone di Aginulfo e da quel momento lo sclero è stato continuo, tanto che il bilancio dei panini imbottiti persi si è ormai fatto per lui insostenibile. A un passo dal pentimento e dall'annullare l'incredibile credito di gioco, mi sono tuttavia imbattuto in questo nuovo prodotto calcistico della Sega, seguito o upgrade, mi dicono, del più che meritevole Victory Goal. Purtroppo non ho avuto il piacere di giocare questo primo capitolo, mentre Mao ne era un piccolo campione. Capirete quindi come il mentecatto di cui sopra abbia colto la palla al balzo sfidandomi anche con questo titolo e riuscendo a riequilibrare le sorti delle nostre cene al fast food. Va bene, incasso il colpo e mi ripromettо di impratichirmi un po' di più. Bene, eccomi di nuovo qui dopo un'adeguata sessione di allenamenti e dopo una sfida che si è conclusa con un bel pareggio: non male come "improve-

ment", non trovate? Ad ogni modo, lasciando per un momento da parte queste simpatiche vicende pseudoredazionali, analizziamo questo World Wide Soccer 97, il quale

si presenta davvero bene con un'introduzione in grafica renderizzata spettacolare, soprattutto per la fantasia e la realizzazione dei colpi di classe mostrati in campo (andiamo oltre le canoniche rovesciate fino a giungere a veri e propri tocchi per palati fini, quali passaggi filtranti, recuperi in scivolata e dribbling paura). L'impatto iniziale è buono, il sistema di controllo non fa una grinza e il giusto compromesso tra simulazione e arcade sembra raggiunto. Certo l'impostazione generale è prettamente arcade, ma le animazioni dei calciatori, davvero spettacolari, la risposta ai comandi e il comportamento della palla ne fanno una piccola simulazione. Fluido e veloce, quest'ultimo nato nel distaccamento sportivo della Sega si segnala anche per una buona sezione relativa alla gestione della squadra, nella quale non solo è possibile selezionare gli undici che scenderanno in campo (peccato per i nomi inventati, ma tanto le squadre si possono editare), il modulo di gioco (442-433-555, la famosa B-zona di Oronzo Canà) e lo stile (all'attacco, in difesa...), ma anche sistemare i difensori in linea, con il libero o impostare azioni di contropiede, tutte piccolezze, queste, che fanno la felicità di ogni vero calciomaniaco (chi gioca a calcio e legge Consolemania... NdFineUmorista...). Per il resto le altre opzioni sono le canoniche dei giochi di questo genere. Potrete pertanto disputare amichevoli, tornei, play off e coppe, utilizzando le nazionali di tutte le squadre del mondo, o quasi. Le condizioni climatiche possono essere variabili e, forse per la prima volta, ho visto un effetto pioggia davvero ben fatto, con la palla e i giocatori che toccando il terreno fanno splash splash... Lo stesso dicasi per le visuali di gioco che sono diverse, quattro mi pare, anche se al riguardo devo muovere un piccolo appuntino alla Sega in quanto avrebbe potuto fare di meglio. La giocabilità, visto che è questo che conta in un gioco del genere, è alta e si ha la possibilità di costruire azioni su azioni, caratteristica fondamentale perché un gioco di calcio sia buono. Le giocate spettacolari si sprecano e il livello di difficoltà sembra ben calibrato. Dunque un buon prodotto, vi chiederete. Sicuramente si, risponderò, e probabilmente il miglior calcio su Saturn. Credo che ci giocherete a lungo, specie se potrete contare su uno o più amici da sfidare, ma non prendete esempio da noi e non scommettete nulla, mi raccomando... Io intanto torno a tirare quattro calci con il mio CARO AMICO... e magari glieli tiro nel sedere...

P.S. Forse è la volta buona per Mao per portare a casa la vittoria [ne dubito, l'ho visto scippare le mazzate da Raffo a Perfetct Striker... NdAlex].

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

SATURN

GRAFICA + Ottime animazioni e realizzazione nel complesso - Visuali di gioco migliorabili	**92**
SONORO + Effetti adeguati al gioco - Musichette pompate ma snervanti	**88**
GIOCABILITÀ + Abbastanza immediato + È un gioco di calcio	**93**
LONGEVITÀ + Campionati e coppe - Per durare molto necessita di un amico	**90**
SEGA	**91**

Software News
novità software dal mondo

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA 10024 MONCALIERI (Torino) • Via G. Deledda, 18

Tel. 011.68.12.582 • 011.68.11.131

Orari: tutti i giorni (**sabato e domenica compresi**) dalle 10 alle 13 e dalle 14.30 alle 19.30

Telefoni: infoline e ordini: **011.68.12.582 • 68.11.131**
fax: 011.68.11.131 - solo ordini urgenti: **0330.71.36.51**

Spedizioni: a mezzo posta espressa o corriere
Internet: softnews@mbox.vol.it

MEGA DRIVE

MEGADRIVE	
CONSOLE MEGADRIVE	£ 119.000
JOYPAD 6 TASTI	£ 29.000
ADATTATORE EURO / JAP	£ 15.000
ADATTATORE MEGAKEY	£ 35.000
ABRAM'S BATTLE TANK	39.000
AGASSI TENNIS	39.000
ALADDIN	59.000
ALTERED BEAST	29.000
ANOTHER WORLD	35.000
ARNOLD PALMER GOLF	49.000
ART OF FIGHTING	49.000
ASSAULT SUIT LEYNOS	39.000
BACK TO THE FUTURE 3	49.000
BARKLEY SHOOT UP AND JAM	39.000
BATMAN RETURN	35.000
BAZOOKA + 6 GIOCHI	99.000
BUBBLE AND SQEAK	39.000
BULLS VS BLAZERS	39.000
CHAKAN	35.000
CHAMPION'S WORLD CLASS SOCCER	49.000
COMIX ZONE	69.000
CONTRA HARD COPS	69.000
COOL SPOT	45.000
CYBER BALL	35.000
CYBER JUSTICE	35.000
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	69.000
DARWIN 4081	39.000
DE CAP ATTACK	35.000
DESRT DEMOLITION	69.000
DJ BOY	35.000
ECCO THE DOLPHIN 1	45.000
ECCO THE DOLPHIN 2	59.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	45.000
FATAL LABIRINTH	59.000
FATAL REWIND	39.000
FEVER PITCH SOCCER	79.000
FIFA SOCCER	49.000
FIFA SOCCER 95	59.000
FIFA SOCCER 96	79.000
FIFA SOCCER 97	97.000
FORGOTTEN WORLDS	39.000
GALAXY FORCE 2	39.000
GENERATION LOST	69.000
GHOULS AND GOST	49.000
GOLDEN AXE	35.000
GOLDEN AXE 2	39.000
GREEN DOG	39.000
GYNOUG	39000
HELL FIRE	39.000
HOCKEY'S MARIO LEMIEUX	39.000
HYPER DUNK BASKET	39.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	95.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	69.000
JAMES BOND 007 THE DUEL	39.000
JAMES POND 2	39.000
JEVEL MASTER	35.000
JOE MONTANA FOOTBALL	35.000
JOE MONTANA FOOTBALL 2	39.000
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	39.000
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	45.000
KAWASAKI SUPERBIKE	59.000
KLAX	49.000
LETHAL ENFORCER 2	59.000
LIGHT CRUSADERS	79.000
LION KING	59.000
LOTUS TURBO CHALLENGER 2	39.000
MECRS	39.000
MEGAGAMES 1	45.000
MEGAGAMES 2	45.000
MICHAEL JACKSON	39.000
MICROMACHINE 96	69.000
MOHAMMED ALI BOXE	49.000
MORTAL KOMBAT	45.000
MORTAL KOMBAT 2	59.000
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE	105.000
MYSTIC DEFENDER	39.000
NBA ALL STAR CHALLENGE	39.000
NBA JAM	39.000
NBA JAM TOURNAMENT	65.000
NBA LIVE 95	59.000
NBA LIVE 97	97.000
NHL HOCKEY 96	69.000
OFF ROAD	49.000
OLYMPIC GOLD	45.000
OLYMPIC SUMER GAMES	45.000
OUT OF THIS WORLD	39.000
OUT RUN	49.000
PACHINCO	59.000
PAGEMASTER	79.000
PAT RELEY BASKETBALL	39.000
PIT FIGHTER	39.000
PRIMAL RAGE	69.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
PUGGSY	39.000
RED ZONE	65.000
REVENGE OF SHINOBI	49.000
RISKY WOODS	39.000
ROAD RUSH	39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	49.000
ROCKET KNIGHT ADV 2 SPARKISTER	69.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000
ROLO	39.000
ROMANCE 2 OF 3 KINGDOOM	59.000
SHADOW DANCER	49.000
SHADOW OF THE BEAST	35.000
SHAQ FU	49.000
SHINOBI THE REVENGE	39.000
SONIC	29.000
SONIC 2	49.000
SONIC SPINBALL	65.000
SONIC SPINBALL	59.000
SPLATTER HOUSE 2	59.000
STREET FIGHTER 2 C.E.	45.000
STREET OF RAGE	39.000
STREET OF RAGE 3	79.000
STRIDER	39.000
SUB TERRANIA	49.000
SUNSET RIDERS	59.000
SUPER HANG ON	45.000
SUPER HYDELIDE	39.000
SUPER LEAGUE BASEBALL	45.000
SUPER REAL BASKETBALL	29.000
SUPER SKIDMARKS	69.000
SUPER STREETFIGHTER 2	79.000
SUPER VOLLEYBALL	69.000
SUPERMAN 2	39.000
SYNDACATE	49.000
TALE SPIN	35.000
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	39.000
TERMINATOR	35.000
THE INCREDIBLE HULK	49.000
THE PUNISHER	69.000
THE SIMPSON'S	39.000
THE STORY OF THOR	79.000
THUNDER FORCE 2	49.000
THUNDER FORCE 4	89.000
TOE JAM EARL	39.000
TRUXTON	39.000
TWIN HAWK	49.000
TWO CRUDE DUDES	45.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	105.000
URBAN STRIKE	119.000
WARDNER	49.000
WHIP RUSH	39.000
WINTER CHALLENGE	49.000
WINTER OLYMPIC 94	49.000
WORLD CUP ITALIA 90	29.000
WORLD CUP SOCCER	39.000
WORLD HEROES	79.000
WORLD TROPHY SOCCER	39.000
ZOOL	39.000

SUPER NINTENDO

CONSOLE SUPERNINTENDO+GIOCO	offerta!
ADATTATORE UNIVERSALE	35.000
JOYPAD ORIGINALE GIG	39.000
JOYPAD	29.000
ACTRAISER (JAP)	59.000
ADVENTURE ISLAND	59.000
AGASSI	59.000
ART OF FIGHTING	59.000
AXELAY	59.000
BARKLEY SHOT UP & JAM	59.000
BATMAN RETURN (JAP)	69.000
BATTLE BLAZE (JAP)	79.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	59.000
BIO METHAL	49.000
BLUES BROTHERS	49.000
BOMBERMAN 3 (JAP)	119.000
BOXING KING OF THE RING	59.000
BROWL BROTHERS	49.000
CAPTAIN COMMANDO	89.000
CASTLEVANIA 4	65.000
CHESSMASTER	69.000
CHRONO TRIGGER	159.000
CLAYFIGHTER 2	49.000
CYBERNATOR	49.000
DESERT FIGHTER	69.000
DINO DINI SOCCER	69.000
DONKEY KONG COUNTRY	89.000
DOOM	99.000
DOUBLE DRAGON	59.000
EARTH DEFENCE FORCE	49.000
EARTHWORM JIM	79.000
F-ZERO	59.000
FATAL FURY (JAP)	49.000
FATAL FURY 2	79.000
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	69.000
FIFA INTERNAT. SOCCER	59.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 97	109.000
FINAL FIGHT 2	69.000
FLASHBACK	49.000
FOREMAN BOXING	59.000
FUN GAMES	59.000
G GUNDAM (JAP)	99.000
GAMBARE GOEMON	79.000
HAGANE (JAP)	79.000
HAT TRICK HERO SOCCER (JAP)	59.000
INTER. SUPERSTAR SOCCER 1	79.000
INTER. SUP. SOCCER 2 DE LUXE	125.000
JIMMY CONNORS TENNIS	69.000
JUSTICE LEAGUE	49.000
KILLER INSTINCT	59.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	69.000
MAGIC SWORD	69.000
MAZINGA Z (JAP)	199.000
MECHWARRIOR	49.000
MICHAEL JORDAN	59.000
MICROMACHINE	59.000
MORTAL KOMBAT	55.000
MORTAL KOMBAT 2	89.000
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE	115.000
NBA JAM	49.000
NHLPA HOCKEY 93	45.000
NOSFERATU	99.000
OFF ROAD	59.000
ON THE BALL	59.000
OUT LANDER	45.000
OUT OF THIS WORLD	49.000
PARODIUS	59.000
POP & TWINBEE 2 RAINBOW	55.000
POWER ATHLETE (JAP)	49.000
POWER DRIVE	79.000
PRINCE OF PERSIA	59.000
R TYPE	59.000
RADICAL MACHINE RACING	89.000
RISE OF THE ROBOT	59.000
ROGER MVP BASEBALL	69.000
RUSHING BEAT (JAP)	69.000
RYAN GYGGS SOCCER	49.000
SAMURAI SHODOWN	89.000
SECRET OF EVERMORE	129.000
SHAQ FU	69.000
SIDE POCKET BILIARDO	89.000
SLAM MASTER	89.000
SMASH TENNIS	69.000
SOCCER SHOOTOUT	89.000
SPACE MEGAFORCE	59.000
SPANKY DANGEROS DAYS	49.000
SPARKSTER	79.000
SPIDERMAN VS X-MAN	59.000
STAR FOX	49.000
STAR TREK DEEP SPACE 9	99.000
STAR WING	49.000
STARGATE	89.000
STARWING	55.000
STREET FIGHTER 2	49.000
STREET RACER	79.000
STRIKER	49.000
STUNT RACE FX	59.000
STUNT RACE FX	59.000
SUPER ALESTE	59.000
SUPER BOMBERMAN	59.000
SUPER BOMBERMAN 2	65.000
SUPER CUP SOCCER	59.000
SUPER FORMATION SOCCER (JAP)	69.000
SUPER MARIO KART	79.000
SUPER MARIO RPG	149.000
SUPER MARIO WORLD	59.000
SUPER METROID	49.000
SUPER PROBOTECTOR	69.000
SUPER RETURN OF JEDI	65.000
SUPER SOCCER	49.000
SUPER SOCCER CHAMP	49.000
SUPER STREET FIGHTER 2	49.000
SUPER STREET FIGHTER 2	89.000
SUPER SWIV	49.000
SUPER TENNIS (JAP)	59.000
SUPERMARIO KART	99.000
THE ROCKETEER (JAP)	59.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	59.000
TRUE LIES	89.000
TURN AND BURN	49.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	118.000
V GUNDAM (JAP)	199.000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	69.000
VORTEX FX	59.000
WARIO WOOD'S	59.000
WEAPON LOERD	79.000
WILD GUND (JAP)	69.000
WOLD LEAGUE BASEBALL	59.000
WOLFCHILD	49.000
WOLFENSTAIN 3D	109.000
WORLD CUP STRIKER	49.000
WORLD CUP STRIKER	59.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	59.000
WWF WRESTILING MANIA	69.000
X-KALIBER 2097	49.000
ZOMBIES	55.000

SONY PlayStation

CONSOLE PLAYSTATION+PAD+DEMO	EURO	disponibile
CONSOLE PLAYSTATION UNIVERSALE	UNIV	disponibile
JOYPAD ORIGINALE SONY		59.000
MEMORY CARD		55.000
CAVO ANTENNA RF	EURO	49.000
ADIDAS POWER SOCCER	EURO	79.000
ADVENTURE OF LOMAX	EURO	79.000
ALIEN TRILOGY	EURO	89.000
ALONE IN THE DARK 2	EURO	69.000
AQUANAUT'S HOLIDAY	EURO	89.000
BIO HAZARD	JAP	159.000
BOBBLE BOBBLE	EURO	84.000
BROKEN SWORD	EURO	84.000
BUST A MOVE 2	EURO	79.000
CHRONICLES OF THE SWORLD	EURO	84.000
COMMAND & CONQUER	EURO	OFFERTA!!!
CRASH BANDICOT	EURO	85.000
CRITICOM	EURO	69.000
CYBERIA	USA	89.000
D	EURO	69.000
DARK STALKERS	EURO	81.000
DESTRUCTION DERBY 2	EURO	OFFERTA!!!
EARTHWORM JIM 2	EURO	69.000
FIFA SOCCER 96	EURO	79.000
FIFA SOCCER 97	EURO	OFFERTA!!!
FINAL DOOM	EURO	79.000
FORMULA 1	EURO	89.000
GUNSHIP 2000	EURO	79.000
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	EURO	79.000
KRAZY IVAN	EURO	69.000
LOADED	EURO	69.000
MAGIC CARPET	EURO	79.000
MORTAL KOMBAT 3	EURO	69.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	EURO	84.000
MOTOR TOON GP2	EURO	79.000
MYST EURO 79.000		
NAMCO MUSEUM VOL.1	EURO	79.000
NAMCO MUSEUM VOL.3	EURO	79.000
NAMCO MUSEUM VOL.2	EURO	79.000
NAMCO. SOCCER	JAP	79.000
NBA IN THE ZONE	EURO	79.000
NBA JAM T. E	EURO	69.000
NBA LIVE 96	EURO	79.000
NEED FOR SPEED	EURO	95.000
NFL-GAMEDAY	EURO	79.000
NHL FACE OFF	EURO	79.000
ON SIDE SOCCER	EURO	OFFERTA
PANDEMONIUM	EURO	85.000
PETE SAMPRAS TENNIS	EURO	89.000
PUZZLE BUBBLE 2	EURO	79.000
RAYMAN	EURO	89.000
RESIDENT EVIL	EURO	89.000
RESIDENT EVIL	USA	106.000
RIDGE RACER	EURO	69.000
RIDGE RACER REVOLUTION	EURO	89.000
RISE OF THE ROBOT 2	USA	59.000
SHELL SHOCK	EURO	79.000
SKELETON WARRIORS	EURO	79.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	EURO	85.000
STAR GLADIATOR	EURO	79.000
STREET FIGHTER ALPHA	EURO	79.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	EURO	88.000
TEKKEN	EURO	85.000
TEKKEN 2	EURO	93.000
THOSHIN DEN2	EURO	75.000
TILT	EURO	85.000
TIME COMMANDO	EURO	99.000
TOMB RAIDER	EURO	89.000
TOP GUN	EURO	79.000
TOSHINDEN	EURO	79.000
TOTAL NBA 96	EURO	89.000
TRUE PINBALL	EURO	99.000
TUNNEL B1	EURO	89.000
ULTIMATE MK3	EURO	92.000
WARHAWK	EURO	79.000
WIPE OUT	EURO	98.000
WIPE OUT 2097	EURO	89.000
WORMS	EURO	79.000
ZERO DIVIDE	EURO	69.000
HYPER TENNIS	EURO	79.000
LOMAX	EURO	79.000
LONE SOLDIER	EURO	59.000
SYNDACATE WARS	EURO	OFFERTA!!!
DISRUPTOR	EURO	OFFERTA!!!
DARK FORCES	EURO	OFFERTA!!!
HEXEN	EURO	OFFERTA!!!
SOVIET STRIKER	EURO	OFFERTA!!!
NBA 97	EURO	OFFERTA!!!

129.000 namco jap

RAGE RACER

telefona MARVEL SUPER HEROES

GIOCHI STRANIERI

Software News importa le ultime novità da U.S.A. e Giappone. Per saperne di più telefonaci!

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e **D**istribuzione console, accessori e videogames

originali da U S A e J A P

MEGADRIVE

Titolo	Versione	Prezzo
ALADDIN	PAL	69000
ASTERIX	USA	69000
BACK TO THE FUTU. PAR. 3	USA	39000
BARKLEY SHUT UP -JAM 2	USA	59000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	79000
BATMAN & ROBIN	PAL	79000
BATTLETECH	USA	49000
BONKERS	PAL	69000
BOOGERMAN	PAL	69000
BUGS BUNNY DOU. TROU.	PAL	89000
CHESTER CHEETAH	USA	39000
COMIX ZONE	PAL	69000
CONTRA HARD CORPS	USA	49000
COSMIC SPACEHEAD	PAL	39000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	69000
CYBER COP	USA	29000
DAFFY DUCK IN HOLLYW.	PAL	79000
DARK CASTLE	PAL	39000
DINO DINI'S SOCCER	PAL	59000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	89000
DRAGON BALL Z	JAP	79000
EX RANZA	JAP	39000
EXO SQUAD	USA	69000
FATAL FURY	JAP	59000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	59000
FIFA SOCCER 95	PAL	69000
FIFA SOCCER 96	PAL	89000
FIFA97	PAL	99000
GALAHAD	USA	29000
GARFIELD	PAL	69000
GRAND SLAM TENNIS	JAP	39000
INDY CAR NIGEL MANSELL	USA	79000
INTERNAT. SUP.S. S. DELU.	PAL	95000
IZZY'S	PAL	79000
JUDGE DREDD	PAL	79000
JUNGLE STRIKE	JAP	59000
JURASSIC PARK	USA	59000
JUSTICE LEAGUE	PAL	79000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	69000
LUNGRISSER	JAP	39000
MARVEL LAND	JAP	39000
MEGA MAN THE WILY WARS	PAL	69000
MICRO MACHINES MILITARY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT 3	USA	99000
MS.PAC MAN	USA	69000
NBA LIVE 97	PAL	99000
NFL MADDEN 96	PAL	79000
NFL QUARTERBACK CLUB 96	PAL	79000
OLYMPIC GOLD	PAL	49000
PGA TOUR GOLF	PAL	39000
POWER RANGERS	PAL	69000
PREMIER MANAGER 97	PAL	99000
PROBOTECTOR	PAL	69000
ROAD RASH 2	PAL	69000
SENSIBLE SOCCER	PAL	69000
SEPARATION ANXIETY	PAL	89000
SKELETON KREW	PAL	69000
SONIC 3	JAP	69000
SPIROU	PAL	69000
STARGATE	PAL	69000
STREET RACER	PAL	69000
SUPER SKIDMARKS	PAL	69000
SUPER STREET FIGHTER 2	JAP	89000
TAZ-MANIA	PAL	59000
TEAM USA BASKETBALL	PAL	49000
THE AQUATIC GAMES	USA	39000
THE FLINTSTONES	USA	59000
THE JUNGLE BOOK	USA	79000
THE LION KING	PAL	89000
THE LION KING	USA	89000
THE LOST VIKINGS	USA	59000
THE PAGEMASTER	PAL	69000
THE TERMINATOR	PAL	39000
TIME KILLERS	PAL	79000
TOPOLINO MANIA	PAL	69000
TURTLES TOURNA. FIGHT.	USA	59000
ULTIMATE MORTAL KOM. 3	PAL	109000
ULTIMATE SOCCER	PAL	49000
URBAN STRIKE	PAL	69000
VIEW POINT	USA	69000
VIRTUA RACING	JAP	79000
VR TROOPERS	PAL	79000
WARLOCK	PAL	69000
WORLD CUP	PAL	39000
ZOMBIE	USA	39000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

SUPERNINTENDO

Titolo	Versione	Prezzo
ART OF FIGHTING 2	JAP	69000
BIG SKY TROOPER	USA	59000
BLACK THORNE	USA	59000
BOOGERMAN	PAL	79000
CACOMA KNIGHT BIZL.	USA	69000
CANNONDALE CUP	USA	69000
CASPER	USA	129000
COOL WORLD	USA	39000
DEMOLITION MAN	PAL	69000
DESERT STRIKE	USA	39000
DKIING AND SNOWBOA.	USA	69000
DONKEY KONG 3	PAL	129000
DOOM	PAL	89000
DOOM	USA	89000
DOOM TROOPERS	USA	89000
DRAGON	USA	79000
DRAGON BALL Z 3	JAP	99000
EXERTA MOUN.BIKE RALLY	USA	109000
F1 POLE POSITION 2	PAL	139000
FIFA97	PAL	119000
FUN'N GAMES	PAL	49000
GODS	USA	59000
GOOF TROOP	USA	59000
HAGANE	PAL	79000
HAMMER LOCK	USA	49000
INACANTATION	PAL	109000
INT. SUPERS. SOC. DEL.	USA	109000
JAMMIT	USA	59000
KEN GRIF. JR'S WINN. RUN	USA	79000
KILLER INSTINCT	PAL	79000
KING ARTHUR'S WORLD	USA	89000
KIRBY SUPERST. 8 IN 1	PAL	129000
LEMMINGS THE TRIB. 2	PAL	49000
LORD OF DARKNESS	USA	79000
MADDEN 95	PAL	49000
MAGIC BOY	USA	89000
MAXIMUM CARNAGE	USA	89000
MEGA MAN X 3	USA	119000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	109000
MR. DO	USA	89000
MS. PAC MAN	USA	89000
MUSCLE BOMBER	JAP	59000
NBA LIVE 97	PAL	109000
NCAA FIN. FOUR BASKE.	USA	59000
NHL 97	USA	109000
NOLAN RYAN'S BASEB.	USA	39000
OSCAR	PAL	109000
PGA EUROPEAN TOUR	PAL	99000
PHANTOM 2040	PAL	79000
PORKY PIG'S	PAL	99000
POWER PIGS	PAL	99000
POWERRANG. BATTRACERS	USA	89000
RANMA 1/2 IIII	JAP	99000
RAPJAM B-BALL	USA	59000
RISE OF THE ROBOTS	PAL	49000
SECRET OF EVERMORE	PAL	109000
SECRET OF MANA	PAL	99000
SPAWN	PAL	89000
SPINDIZZY WORLDS	PAL	59000
STAR TREK T. N.GENER.	USA	59000
STREET FIGHT. ALPHA 2	PAL	119000
STREET HOCKEY'95	PAL	59000
STREET RACER	USA	79000
SUPER B.C. KID	USA	69000
SUPER BATTLETANK	USA	39000
SUPER DROP ZONE	PAL	69000
SUPERFORMA SOC.SERIE A	JAP	69000
SUPER HIGH IMPACT	USA	39000
SUPER HOCKEY	USA	89000
SUPER INTERNAT. CRICK.	PAL	59000
SUPER METROID	USA	79000
TECMO SUPER BASEB.	USA	49000
TECMO SUPER BOWL	USA	89000
TERRENIGMA	PAL	119000
TETRIS 2	PAL	69000
TETRIS ATTACK	PAL	109000
THE HUMANS	PAL	59000
THE IGNITION FACTOR	USA	49000
THE INCREDIBLE HULK	PAL	59000
THE LOST VIKINGS	PAL	59000
THUNDER SPIRITS	JAP	39000
TIN TIN IN TIBET	PAL	89000
TINY TOON BUSTS LOO.	USA	69000
TOP GEAR 3000	USA	49000
TROY AIKMAN FOOTB.	PAL	39000
TURTLES TOURNAM.FIGHTERS	USA	69000
ULTIMATE MORT. KOM. 3	PAL	119000
ULTIMATE MORT. KOM. 3	USA	119000
VORTEX	PAL	59000
WILD C.A.T.S.	USA	89000
WILD GUNS	PAL	99000
WILLIAMS ARCADE'S	USA	89000
WORMS	PAL	109000

SONY PLAYSTATION

Titolo	Versione	Prezzo
A-TRAIN	USA	59000
ALIEN TRILOGY	PAL	95000
ANDRETTI RACING	PAL	89000
AQUANAUT'S HOLIDAY	PAL	79000
ASSAULT RIGS	PAL	69000
BIO HAZARD 2	JAP	149000
BLAM MACHINEHEAD	PAL	89000
BLAZING DRAGONS	USA	69000
BREAK POINT TENNIS	PAL	89000
BUBSY 3D	USA	59000
BURNING ROAD	PAL	89000
CHEESY	PAL	89000
COOLBORDERS	PAL	89000
DESCENT	PAL	69000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	89000
DIE HARD TRILOGY	PAL	89000
DOUBLE DRAGON	JAP	59000
DRAGON HEART	USA	69000
DRIFT KING	JAP	69000
EARTH WORM JIM 2	PAL	79000
EVOLUTION GLOBAL	PAL	89000
FADE TO BLACK	PAL	89000
FIFA 97	PAL	89000
FINAL FANTASY VII	JAP	159000
FIRE PROWRESTLING	PAL	89000
FOX HUNT	USA	79000
GUNSHIP	PAL	89000
HARDBALL 5	USA	59000
HI-OCTANE	PAL	59000
HIPER-RALLY	JAP	89000
HYPER TENNIS FI. MAT.	PAL	79000
INTERNATI. SOC. DELU.	PAL	95000
IRON & BLOOD	PAL	79000
JUMPING FLASH 2	PAL	89000
JUPITER STRIKE	PAL	59000
KILEAK THE BLOAD	JAP	49000
KILEAK THE BLOAD	PAL	69000
KING'S FIELD	JAP	49000
KING'S FIELD 2	USA	69000
MAGIC CARPET	PAL	79000
MORTAL KOMBAT TRIL.	PAL	89000
MOTOR TOON G P 2	JAP	59000
MYST	PAL	89000
NAMCO MUSEUM VOL. 2	JAP	59000
NASCAR RACING	USA	79000
NBA JAM EXTREME	USA	79000
NBA JAM T.E.	PAL	59000
NBA LIVE 96	PAL	49000
NFL CLUB 97	PAL	89000
OLYMPIC GAMES	PAL	89000
OLYMPIC SUM. GAMES	PAL	95000
ONSIDE SOCCER	PAL	89000
OVER BLOOD	JAP	79000
PANDEMONIUM	PAL	89000
PITBALL	PAL	79000
PLAYER MANAGER	PAL	89000
PRO PINBALL THE WEB	PAL	79000
PSYCHIC DETECTIVE	PAL	69000
RAGE RACER	JAP	119000
RETURN FIRE	PAL	89000
RIDGE RACER	PAL	59000
RIDGE RACER REVOL.	PAL	89000
RISE 2 RESURRECTION	PAL	79000
SAMURAI SHODOWN 3	JAP	69000
SHELLSHOCK	PAL	49000
SHOCKWAVE ASSAULT	PAL	79000
SILVERLOAD	USA	49000
SKELETON WARRIORS	USA	49000
SLAM SCAPE	USA	69000
SLAM'N JAM'96	USA	59000
SPACE HULK	PAL	89000
SPACE JAM	PAL	89000
STAR GLADIATOR	PAL	95000
STARBLADE ALPHA	PAL	69000
STREET FIGH. ALFA 2	PAL	95000
STREET FIGH. ZERO 2	JAP	79000
STRIKE POINT	USA	69000
SUIKOIDEN	PAL	95000
SUPER SONIC RACERS	PAL	79000
TECMO SUPER BOWL	USA	69000
TITAN WARS	PAL	79000
TUNNEL B1	PAL	79000
TWIN GODDESSES	JAP	49000
V TENNIS	USA	59000
VANDAL HEARTS	JAP	59000
VIEW POINT	PAL	69000
WARHA.SHA. OF HOR. RAT	PAL	95000
WARHAWK	PAL	69000
WILLIA. ARCA.'S GRE. H.	PAL	89000
ZERO DIVIDE	USA	49000

SATURN

Titolo	Versione	Prezzo
ALIEN TRILOGY	PAL	99000
ALONE IN THE DARK	JAP	69000
ATHLETE KINGS	PAL	89000
BATMAN FORE. ARCA. GAME	USA	79000
BATSUGUN	JAP	99000
BLAM MACHINEHEAD	PAL	89000
BUG	PAL	79000
BUST-A-MOVE 2	USA	89000
COLLEGE SLAM	USA	89000
DARK LEGEND	USA	59000
DAYTONA USA CH. CIRC. EDITION	PAL	99000
DEATH HEAT DRIVING	JAP	89000
DIE HARD ARCADE	JAP	119000
DIE HERD TRILOGY	USA	99000
DOOM	PAL	89000
DRAGON FORCE	USA	109000
FIGHTING VIPERS	JAP	89000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	PAL	79000
GEX	USA	79000
GRADIUS DELUXE PACK	JAP	89000
HANG ON GP'96	PAL	89000
HIGHWAY 2000	USA	99000
IN THE HUNT	PAL	89000
JONNY BAZOOKATONE	PAL	79000
LODE RUNNER	JAP	59000
MANX T.T.	PAL	109000
MORTAL KOMBAT II	USA	79000
MR. BONES	USA	89000
NHL HOCKEY 97	PAL	89000
NIGHT STRIKER S	JAP	59000
NIGHTRUTH	JAP	89000
NISSAN GT OVER DRIVI.	JAP	109000
OLYMPIC SOCCER	PAL	89000
OUTLAWS OF LOST DYNA.	JAP	59000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	PAL	79000
POPN TWIN BEE DE. PACK	JAP	89000
POWER SLAVE (EXUMED)	USA	99000
RACE DRIVIN	JAP	59000
REVOLUTION X	USA	89000
RISE 2 RESSURECTION	USA	89000
ROBOTICA	PAL	59000
SCORCHER	USA	99000
SEGA RALLY	PAL	79000
SHOCKWAVW ASSAULT	PAL	79000
SONIC WING SPECIAL	JAP	89000
SOVIET STRIKE	USA	99000
SPACE JAM	PAL	99000
STREET RACER	PAL	89000
TAITO CHASE H Q PLUS	JAP	59000
THE KING OF BOXING	JAP	79000
THE NEED FOR SPEED	USA	89000
TOMB RAIDER	PAL	99000
TOSHINDEN S	JAP	59000
TOSHINDEN URA	JAP	89000
VICTORY GOAL'96	JAP	89000
VIRTUA COP 2 + GUN	PAL	139000
VIRTUA FIGHTER 2	PAL	89000
VIRTUA FIGHTER KIDS	USA	89000
VIRTUA FIGHTER REMIX	PAL	79000
VIRTUA RACING	PAL	59000
VIRTUAL ON	USA	99000
WINNING POST	USA	39000
WORLD WIDE SOCC. 97	PAL	99000
WORLD WIDE SOCC. 97	USA	89000

NINTENDO ULTRA 64

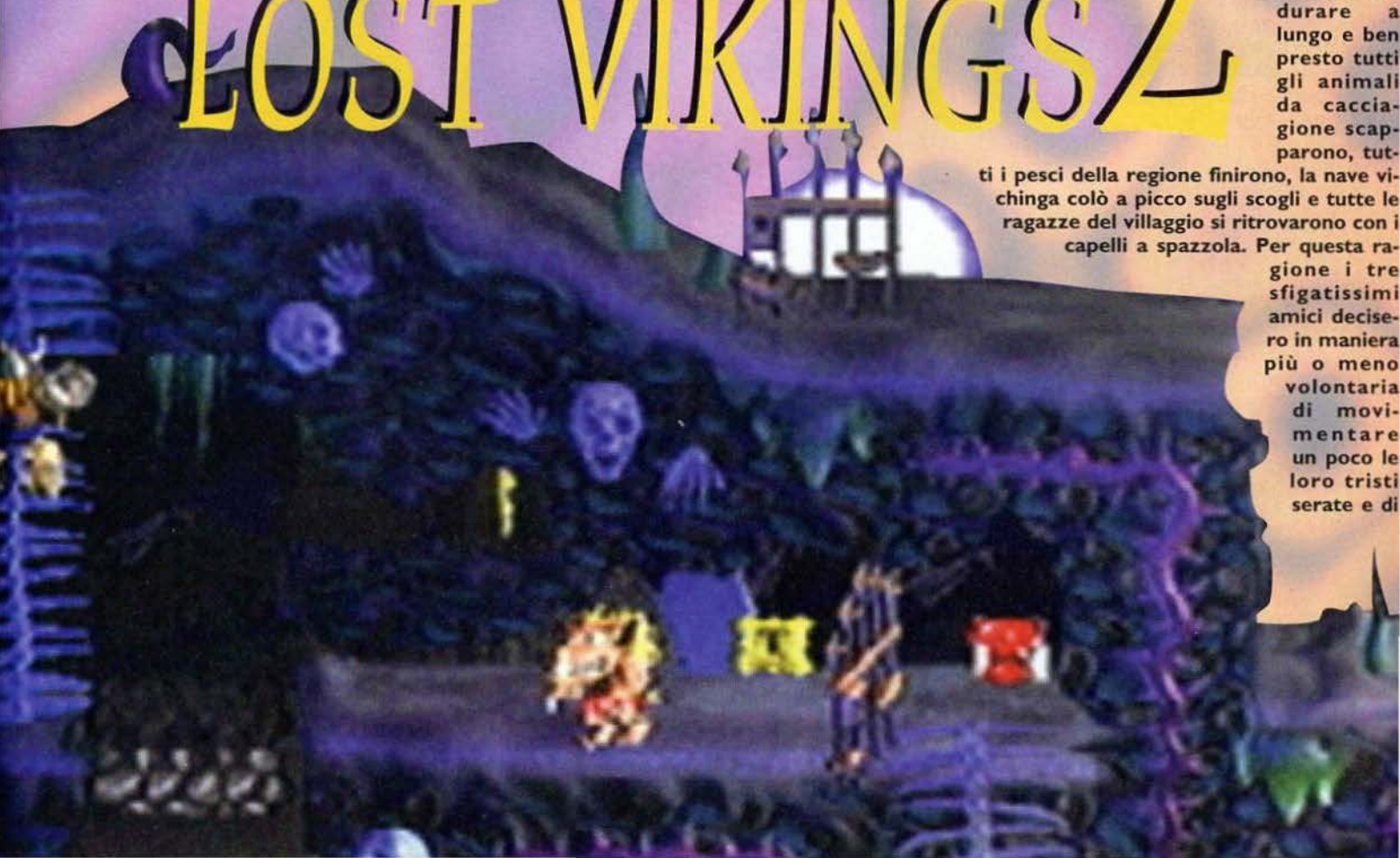
Titolo	Versione	Prezzo
CRUIS'N USA	USA	149000
J-LEAGUE STRIKER 97	JAP	179000
KILLER INSTINCT	USA	179000
MORTAL KOMBAT TRIL.	USA	159000
NBA HANG TIME	USA	169000
PILOTWINGS 64	PAL	119000
STAR WARS	PAL	129000
SUPER MARIO 64	PAL	119000
SUPER MARIO KART	USA	149000
TUROK	PAL	149000
WAVE RACE	JAP	169000
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	USA	159000

86

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Olaf, Baleog ed Eric sono tornati più imbruttiti che mai e questa volta non sono da soli: miei cari alieni potete anche rifare le valige...

THE LOST VIKINGS 2

A dire il vero dovrebbero essere proprio i tre scalcinati vichinghi a dover rifare le valige in quanto sono loro che mancano da casa e debbono in qualche modo farvi ritorno. Come forse ben pochi di voi ricorderanno, nel primo episodio della serie, uscito su Amiga, PC e console diversi secoli fa, i tre sfortunati protagonisti si ritrovavano, loro malgrado, a dover affrontare un feroce alieno che li aveva brutalmente strappati all'affetto dei loro cari e teletrasportati in un mondo parallelo. Mille e mille erano state le peripezie che i tre vichinghi avevano dovuto superare e sopportare prima di riuscire ad avere la meglio sulla infida creatura. Quello che contava, però, era il fatto che alla fine fossero riusciti a fare ritorno al villaggio originario e a riprendere tutte quelle attività indispensabili affinché un vichingo sia felice e soddisfatto (la caccia e la pesca, andare sulla nave vichinga, trastullarsi con una biondona alta uno e ottanta tagliandole le trecce con precisi colpi di ascia... è proprio vero: chi c'ha 'r pane nun c'ha i denti e chi c'ha i denti nun c'ha 'r pane...). Tuttavia, come accade in ogni videogioco, la pacchia non poteva durare a lungo e ben presto tutti gli animali da cacciagione scapparono, tutti i pesci della regione finirono, la nave vichinga colò a picco sugli scogli e tutte le ragazze del villaggio si ritrovarono con i capelli a spazzola. Per questa ragione i tre sfigatissimi amici decisero in maniera più o meno volontaria di movimentare un poco le loro tristi serate e di

fare nuovamente visita al loro amico alieno Tomathor (un simpatico incrocio tra il mitico dio del tuono e un rubicondo pelato da sugo), che per agevolarli nel compito inviò come comitato di accompagnamento un massiccio ma stupido robot. È chiaro che i tre incauti guerrieri non faticarono molto a metterlo fuori uso e, inoltre, grazie ai rottami dell'androide, riuscirono a potenziare non poco le loro originarie abilità. Massì, le abilità, non vi ricordate? I tre personaggi del gioco erano contraddistinti da particolari capacità che consentivano loro di superare determinati puzzle. La particolarità era ed è che ogni personaggio possiede delle capacità differenti dagli altri due e pertanto la cooperazione per superare ciascun livello è un fattore imprescindibile. Se poi consideriamo che si può accedere alla schermata successiva solo se tutti e tre i vichinghi giungono nella zona di uscita, si capisce come il fattore gruppo prevalga sul fattore singolo (in pratica la filastrocca che ci snocciolano i responsabili di squadre di calcio che non potendo vantare dei fuoriclasse, cercano comunque di convincere stampa e tifosi di essere "gajardi"). The Lost Vikings 2 riprende in toto la struttura e lo schema di gioco del primo capitolo. In pratica si tratta di un platform game con qualche, anzi con una bella componente di rompicapo o puzzle, se preferite, dato che l'utilizzo della materia grigia è nettamente superiore alla rapidità di dita sul pad (in altre parole non è un titolo per Mao...). Il gioco è articolato in una serie di mondi differenti caratterizzati da più scenari a tema. Come al solito con la dicitura scenari a tema intendiamo una serie di livelli aventi un medesimo aspetto nel fondale e popolati dagli stessi tipi di nemici. Passeremo quindi da una lugubre catacomba a una giungla intricatissima, da un tetro castello a una landa ghiacciata e così via per decine di sezioni. Generalmente in giochi di questo genere alla fine di ogni livello si incontra un mostrone; in questo caso, invece, ci si limita, salvo rare eccezioni, a essere teletrasportati nel mondo successivo. In ciascuno di questi scenari, poi, come brevemente già accennato, si dovranno risolvere numerosi puzzle non tanto per la gioia di superare un enigma, quanto per la necessità di andare avanti. Superare porte o cancelli sbarrati recuperando chiavi poste in zone inaccessibili, effettuare passaggi obbligati, azionare dispositivi che attivano misteriosi meccanismi, utilizzare ascensori, molle e mille altre diavolerie sono solo alcuni esempi delle azioni che renderanno piacevole la vostra permanenza in questi scenari. Le abilità dei vichinghi, fondamentali per superare gli ostacoli, sono più o meno le stesse del primo capitolo e pertanto ritroveremo il grasso Olaf con il suo scudo, strumento indispensabile per proteggere lui e i suoi amici e per svolazzare pla-

nando come con il paracadute, Eric, agile e scattante come di consueto e in grado di sfondare a craniate i muri, e Baleog il guerriero, capace grazie alla spada di eliminare i nemici. Ma, come vi ho già accennato all'inizio, in questo sequel i tre vichinghi avranno delle abilità in più derivanti dall'utilizzo della tecnologia aliena e di strani incantesimi. In tal senso Olaf riuscirà a rimpicciolirsi, Eric a nuotare sott'acqua e Baleog utilizzerà un braccio meccanico sia come arma di offesa che come arpione per prendere oggetti lontani. Inoltre i tre vichinghi non saranno più da soli contro il perfido pomodorone, in quanto potranno contare sull'aiuto di altri due personaggi che incontreranno nel corso dell'avventura. Si tratta di Fang, un buffo licantropo e di Scorch il draghetto, le cui peculiarità sono rispettivamente la capacità di scalare muri e quella di volare. Alla luce di queste innovazioni il titolo in questione sembra poter offrire qualcosa agli appassionati e, anche se praticamente simile per impostazione e schema di gioco al suo predecessore, divertire non poco tutti gli amanti dei puzzle platform.

Da un punto di vista tecnico possiamo immediatamente notare il profondo cambiamento grafico subito da tutto il gioco. Alla grafica bitmap, interamente disegnata e con stile fumettistico si è sostituita una più elaborata realizzazione che ricorda non poco Donkey Kong Country e altri titoli che vantano buone renderizzazioni, anche se il risultato finale non è dei migliori e non sono certo che il cambio di stile abbia poi giovato più di tanto. Certo, gli scenari non sembrano più piatti e spixellati, tuttavia c'è qualcosa che non mi convince in pieno. Per quanto concerne la programmazione dobbiamo riconoscere il buon lavoro svolto dai creatori della Interplay e non si notano imperfezioni nello scrolling, nelle animazioni o nelle collisioni di sprite e scenari. Inoltre è stata implementata anche una semplice funzione di parallasse che comunque svolge bene il suo compitino. Giudicare il sonoro non è facilissimo, in quanto accanto a una perfetta realizzazione del parlato digitalizzato che è anche molto ben caratterizzato per i singoli personaggi (splendida la strega), troviamo musiche ed effetti assolutamente nella norma e abbastanza anonimi. La giocabilità va attentamente valutata, perché, pur non essendo immediato, una volta che ci si è impadroniti dei comandi e delle funzioni basilari, si possono far compiere vere e proprie acrobazie ai tre protagonisti. Considerando che si tratta di un platform atipico, maggiormente indirizzato alla risoluzione ragionata di enigmi piuttosto che al loro superamento grazie all'azione pura, credo che la richiesta di una minima fase di apprendimento ci stia tutta dentro. Il fattore longevità, infine è molto soggettivo, in quanto da un lato non riuscirete sicuramente a finire questo The Lost Vikings 2 in un weekend, ma dall'altro potreste anche stufarvi di risolvere enigmi abbastanza simili per una valanga di livelli. Se amate questo genere di giochi potreste aver davvero trovato pane per i vostri denti, se invece siete degli amanti dell'azione pura credo fareste meglio a rivolgervi altrove.

Stefano "Du' Spaghi" Lisi

PLAYSTATION	
GRAFICA + Aspetto simpatico e fumettoso - La Preystescion può fare molto di più	85
SONORO + Buono il parlato digitalizzato - Effetti scarni ed essenzioli	84
GIOCABILITÀ + Ci sono un sacco di cose da fare... - ... ma ci vuole un po' di pratica	88
LONGEVITÀ + Molti livelli di gioco - Alla lunga un po' ripetitivo	90
INTERPLAY	86

PREVIEW

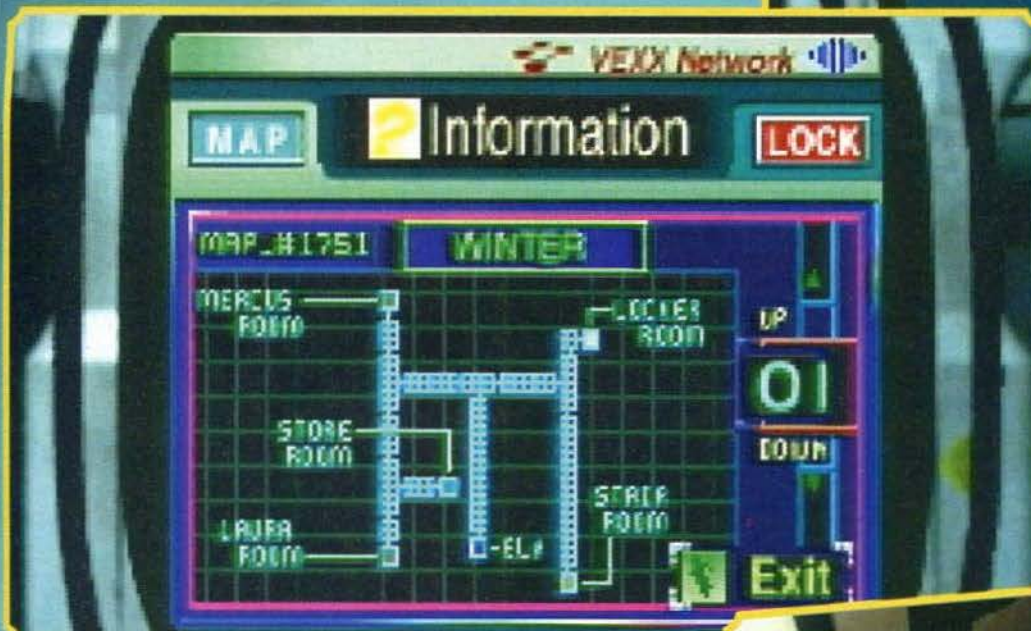
SATURN

ENEMY ZERO

Si dice che la potenza e il numero dei nemici siano una misura della gloria di un guerriero. Secondo me significa semplicemente che non è abbastanza bravo da farli fuori tutti.

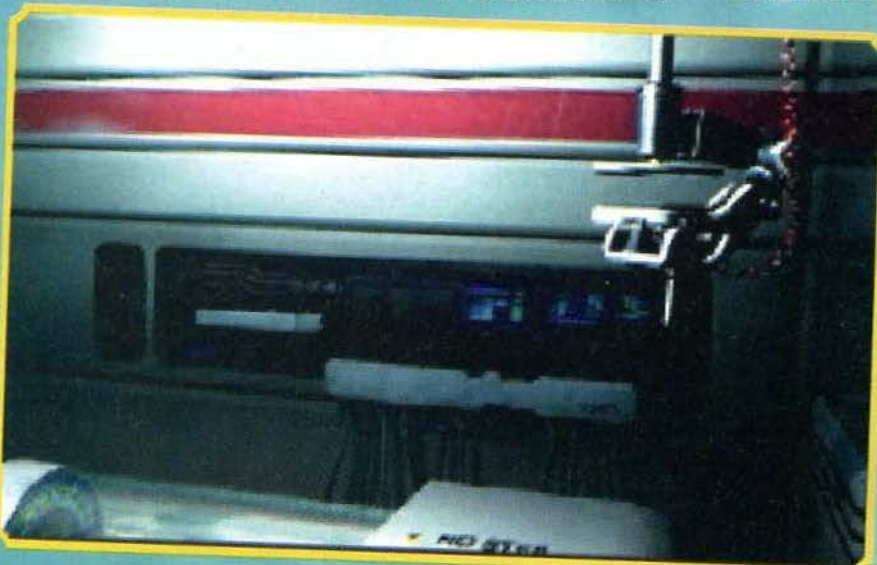
Cosa c'entra il cappello introduttivo con il gioco e il resto di questa recensione? Praticamente nulla. Serve solo a chiarire il motivo di questa nuovo gioco della Warp, un'avventura dove il nemico non esiste! La trama, penserete voi, potrebbe essere un po' troppo deboluccia con queste premesse, ma lasciatemi spiegare. Il racconto degli avvenimenti introduttivi di Enemy Zero potrebbe essere del tutto superfluo, il gioco sembra infatti una conversione non ufficiale del celeberrimo, primo "Alien" di Ridley Scott. La protagonista Laura nonmiricordocomesichiama (per semplicità la chiameremo Laura Ripley - chi ha orecchie per intendere...), si ritrova, assieme ai suoi compagni in stato di ibernazione a bordo di una astronave (che, non ricordo esattamente come si chiami, ma chiameremo, per semplicità "Nostromo". Proprio

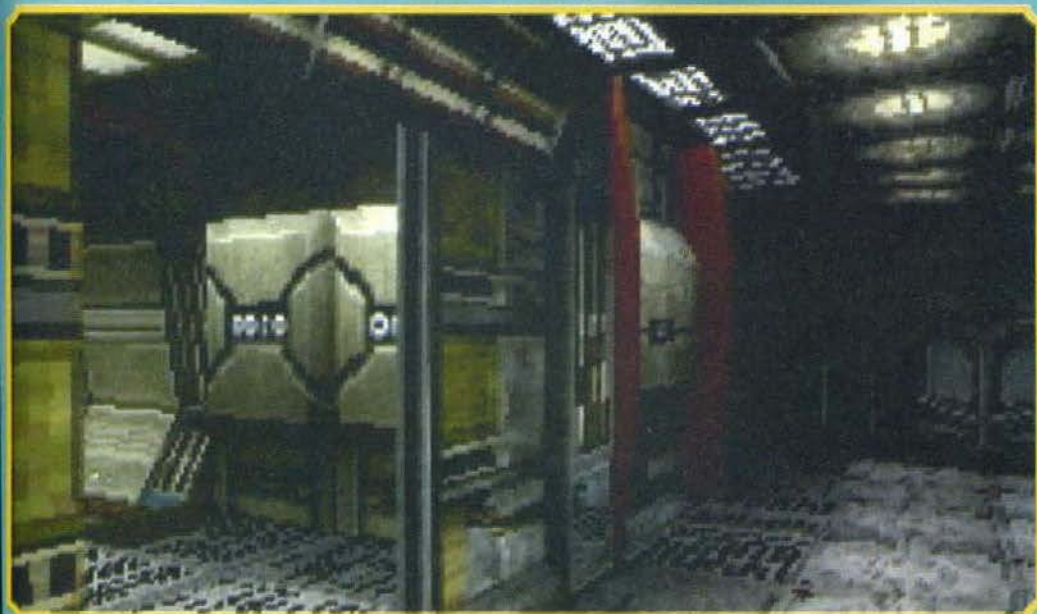
come il tonno. Che fantasia, eh? Come faranno a venirmi in mente certi nomi...), su una rotta interstellare. Il viaggio viene interrotto da un impatto con un oggetto non identificato, che provoca danni ad alcuni sistemi della nave. Laura e i suoi compagni vengono a questo punto risvegliati dal loro stato di animazione sospesa, ma una brutta sorpresa li attende. Non sono soli. C'è qualcun altro lì dentro, ed è invisibile. Attraverso l'interfono Lara non può che assistere alla brutale morte di un suo compagno, ma tutto quello che riesce a vedere sono i colpi di pistola diretti verso un nemico invisibile e il sangue che presto ricopre la stanza. Ora Laura deve uscire dalla sua stanza, scoprire cosa sta succedendo in un'astronave resa ancora più inquietante dai numerosi sistemi che l'impatto ha mandato in avaria.

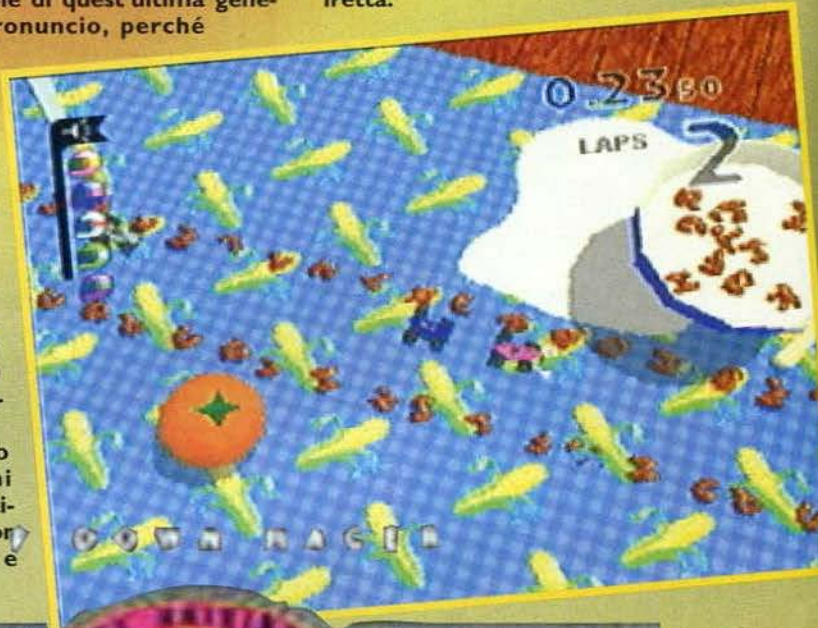
Che ne dite? Sembra o no una copia carbone di Alien? E le somiglianze non si fermano alla trama. C'è il "motorista" che si chiama Parker, se non erro proprio come quello di Alien, e il pilota dell'astronave è tale e quale a Dallas. Ma più che questi particolari conta l'atmosfera che i programmatori hanno cercato di inserire nel gioco. Una atmosfera claustrofobica, cupa, con un'astronave composta da un dedalo di corridoi, una volta familiari, ma che sono ora diventati una trappola mortale. Una storia che sembra svilupparsi con lenti ritmi, alienanti e oppressivi e che improvvisamente accelera con violenti colpi di scena. Non c'è che dire l'atmosfera, quelli della Warp sono proprio riusciti a ricrearla bene, con l'aiuto di diversi particolari. A un certo punto, vi trovate in quella che dovrebbe essere la baia di carico dell'astronave, vicino al punto in cui è stato commesso il primo delitto. Qua dentro da qualche parte c'è "l'alieno" e la vostra unica arma di difesa è un segnalatore acustico che vi avvisa della vicinanza di forme di vita, e vi assicuro che il "bip-bip" (del tutto simile ai segnalatori di movimento di Alien, tanto per cambiare...) che aumenta di tono e intensità mentre correte e cercate di sfuggire al nemico invisibile è quasi da brividi lungo la schiena.

Enemy Zero si svolge su due diversi piani. È infatti un ibrido tra un'avventura alla 7th Guest e un arcade alla Doom. Sull'astronave esistono infatti una serie di locazioni, cabine, sala computer, etc, che sono da esplorare come in un'avventura: presentano quindi diverse locazioni, oggetti da raccogliere e da esaminare e, naturalmente, un certo numero di enigmi da risolvere. Un importante ruolo lo svolgono poi i videoterminali all'intero dell'astronave che, oltre a fornirvi una mappa dell'astronave, vi permettono di controllare alcune sezioni (come l'apertura delle porte) e vi mettono in comunicazione con le altre cabine dell'equipaggio (almeno, dovrebbero mettervi in contatto: l'impatto ha mandato in tilt la maggior parte dei siste-

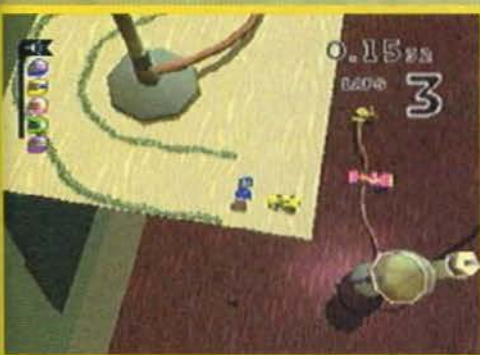
mi). La parte di avventura si svolge tutta in grafica pre-renderizzata, alla 7th Guest insomma. In ogni stanza vi potete quindi muovere in un numero limitato di locazioni, che sono visualizzate da un solo punto di vista. Il risultato è graficamente notevole, si passa infatti da una locazione all'altra attraverso una serie di animazioni pre-renderizzate molto belle, anche se "dispendiose". Il gioco, a questo livello ha un andamento molto lento, ma che secondo me riesce a creare una grossa atmosfera.

Enemy Zero subisce una grossa accelerazione quando ci si sposta in locazioni come i corridoi dell'astronave o in ampie zone come la baia di carico della "Winter Tower". Qui il gioco diventa quasi un arcade alla Doom: si passa in tempo reale, potete spostarvi liberamente, correre, spostarvi di lato come in Doom, guardarvi attorno e, ovviamente, utilizzare delle armi, qualora ne abbiate a disposizione. Graficamente è ottimamente realizzato, la transizione tra grafica pre-renderizzata e grafica in tempo reale non è troppo evidente: l'aspetto di quest'ultima è molto ricco, il movimento è fluido e le texture sono ottime. L'inserimento di una componente arcade è stata, a mio parere, una mossa azzeccatissima da parte della Warp. Anche se, almeno all'inizio serve essenzialmente a spostarsi da una locazione all'altra e gli incontri con gli alieni sono limitati, serve a dare un po' di adrenalina al gioco. Spezza un po' la monotonia della parte adventure, abbastanza lenta, con un po' di azione e vi tiene all'erta con la possibilità, sempre aperta, che qualche alieno vi aggredisca alle spalle.

Riepilogando, quindi, Enemy Zero è un gioco tecnicamente notevole, dotato di una trama interessante, una bella atmosfera, e con un buon bilanciamento tra azione se strategia (forse un po' troppo semplice nella parte adventure), grazie al binomio avventura-arcade. Gli ambienti alla Alien, è inutile negarlo, hanno poi un fascino del tutto particolare, almeno sul sottoscritto. Se proprio volessimo trovargli qualche difetto potremmo dire che la parte arcade è un po' limitata, non ha ovviamente la qualità di giochi alla Doom, ma questo sarebbe certo pretendere troppo. La parte di avventure sembra un po' semplice: tutto quello che si può fare è esplorare locazioni, raccogliere oggetti e utilizzare oggetti, tutto solo con due pulsanti del joypad. In compenso l'avventura sembra veramente vasta: il gioco è infatti su ben tre CD (più uno per la presentazione), e anche se le animazioni pre-renderizzate occupano molto spazio, Enemy Zero sembra parecchio grosso.

Il gioco ha in definitiva un solo difetto: è in giapponese. È questo il motivo che ci ha spinto a farne una semplice preview e non una recensione completa, che ci riserveremo nel caso in cui ne uscisse una versione in inglese. La parte di avventura, come abbiamo detto, è decisamente semplice ed è quindi comunque giocabile: testi e parlato non risultano quindi fondamentali. Risulta però difficile comprendere appieno la trama del gioco, e talvolta le funzioni di determinati oggetti e locazioni all'interno dell'astronave: anche se la semplicità della parte adventure consente lo stesso di procedere "per tentativi" può a volte sfuggire il senso delle azioni e la globalità della vicenda. Oltre alle difficoltà oggettive nell'avventura, questa situazione finisce col pesare anche sull'atmosfera complessiva del gioco. Se la cosa non vi crea particolari problemi, non posso che consigliarvi caldamente Enemy Zero e, naturalmente, augurarvi una buona caccia all'insetto!

Stefano Giorgi

Finalmente il gioco più atteso dell'anno è in dirittura d'arrivo, in anteprima e anche se non ultimato lo abbiamo giocato, e ancora rimpiango di essermene dovuto staccare.

Esistono dei giochi che fanno la storia di una console e il suo successo, così è stato per il NES, il Mega Drive, e il SNES; per le console di quest'ultima generazione non mi pronuncio, perché hanno ancora molta strada lastricata di giochi probabilmente incredibili da percorrere. Ad ogni modo, sono sicuro che questo MicroMachines non verrà dimenticato molto presto, e comunque verrà sicuramente preso in futuro come punto di riferimento.
In effetti è strano parlare in termini tanto sensazionalistici di un prodotto non ancora ultimato, e che quindi non ha ancora fatto la sua comparsa sugli scaffali dei negozi; ma per quello che ho potuto vedere e giocare, ci troviamo davanti a uno dei titoli più divertenti mai fatti... lo definirei addirittura quasi definitivo per il suo genere. Naturalmente non esiste nulla di definitivo a questo mondo, altrimenti non ci sarebbe evoluzione, ma questo gioco sicuramente sarà in grado di rimanere il top per molto, molto tempo.
Uhm, forse ci vuole un po' di calma, in effetti mi sto rendendo conto di starti parlando di un titolo che tu probabilmente non conosci (o almeno solo di nome), quindi suppongo che potrebbe venirti utile un po' di approfondimento sulla dinamica e sulla struttura... vabbè, facciamolo, tanto non ho fretta.

MicroMachines V3

Innanzitutto diciamo che MicroMachines è tutt'altro che una concezione di gioco nuova o innovativa; il genere a cui appartiene quest'ultimo nato della Codemasters è infatti vecchio di anni, e ha già conosciuto grandi giochi soprattutto per Commodore Amiga (Super Cars, Overdrive, Super Off Road, Nitro solo per citare i primi che mi vengono in mente), ma se proprio vogliamo fare i pignoli, il genere deriva da un coin-op molto famoso quanto vetusto, che tra l'altro permise per la prima volta di cimentarsi in quattro nella stessa partita. Ovviamente non me ne ricordo il nome, ma sono sicuro che Alex, dall'alto della sua infinita cultura e della sua età da vecchio pensionato, riuscirà a colmare questa mia mancanza [solo se mi paghi... NdAlex].

Indubbiamente, comunque, il titolo che rese famoso questo genere oltre ogni immaginazione, fu proprio MicroMachines, convertito praticamente per tutti i computer e console a sedici bit.
Quello che si deve fare in questi giochi è de-

cisamente poco difficile da comprendere; tutto l'ambaradan, infatti, consiste nel seguire un circuito e fare in modo di essere più bravi degli avversari; che non vuol dire andare più veloci, perché di solito tutti viaggiano alla tua medesima velocità, ma prendere con il dovuto anticipo le curve e frenare in tempo per non uscire fuori dal tracciato, e quindi cadere, o perdendo velocità; questo in definitiva presuppone una conoscenza della pista quasi perfetta. Tutto qui, con le versioni più evolute di questo gioco, poi, si è pensato che le macchine potevano essere in grado di sparare o di saltare, idea che si rivelò azzeccata, creando così una forma di divertimento sempre più corposa.
E oggi, siamo addirittura arrivati alla versione poligonale di questa numerosissima saga, il che ci offre la possibilità di zoomare sulle macchine e di cambiare la visuale che le riprende a seconda del loro comportamento su pista.
Come già accennato, MicroMachines nella versione più evolute permetteva di far sparare alle proprie vetture, e questa non la vogliamo considerare una versione evoluta? Ma naturalmente sì, quindi ecco che potrai creare all'avversario tutta una serie di disagi come un martellone che lo farà esplodere o una sorta di molla che ti sostituirà a lui, facendoti quindi avanzare, facendolo indietreggiare al tuo posto.
Come al solito le piste e i mezzi sono moltissimi, così come moltissime sono le opzioni selezionabili. Proprio a proposito dei mezzi, ogni categoria di veicoli avrà le sue caratteristiche che varieranno in quanto a tenuta, velocità e ripresa.
A parte tutto questo, comunque, mi sembra

quasi superfluo sottolineare che la vera forza di questo genere di giochi sia la possibilità di giocare in più persone: quando si è in tanti, infatti, la giocabilità sale a tal punto che è molto difficile staccarsi dalla console; io, ad esempio, ho provato a giocare in otto, e devo dire che è un'esperienza davvero da provare... e pensare che il gioco non è ancora ultimato.
Insomma, per farla breve, questo MicroMachines 3V già da ora mi sembra un sicuro successo, non ci resta che attendere un altro mese e nel frattempo, fidati di me, vai a comprarti il multitap e qualche joypad in più... ne avrai bisogno.

Raffaele Sogni

GAME START

VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA - TEL. e FAX (059) 37.09.67
E-mail: gamestart@datas.it - http://www.datas.it/gamestart

SUPERNINTENDO

Titolo	Prezzo
ALIEN VS PREDATOR	39.000
ARDY LIGHTFOOT	119.000
ART OF FIGHTING 2	109.000
BATMAN FOREVER	85.000
BATMAN RETURNS	49.000
BLUE BROTHERS	59.000
BREATH OF FIRE	89.000
BREATH OF FIRE 2	139.000
BUST A MOVE (PUZ. BUBB.)	109.000
CAPTAIN TSUBASA III	79.000
CAPTAIN TSUBASA IV	99.000
CHRONO TRIGGER	145.000
COOL SPOT	69.000
DONALD DUCK MAUI MAL.	125.000
DONKEY KONG COUNTRY	89.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	125.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	139.000
EARTHWORM JIM	79.000
EARTHWORM JIM 2	99.000
FIFA 96	95.000
FIFA 97	125.000
FINAL FANTASY MYSTIC Q.	65.000
GUNDAM F51	69.000
HYPER VOLLEYBALL	89.000
I PUFFI 2	129.000
IGNITION FACTOR	49.000
ILLUSION OF GAIA	109.000
INTERNATIO. SUPERS. SOC.	89.000
INTERN. SUPERS. SOC. DLX	109.000
JIMMY CONNORS TENNIS	59.000
KILLER INSTINCT	79.000
LEGEND	59.000
LORD OF RINGS	119.000
MARIO KART	95.000
MEGAMAN X	69.000
MEGAMAN X2	89.000
MORTAL KOMBAT 3	99.000
MR.DO	119.000
NBA GIVE'N GO	89.000
NBA LIVE 96	95.000
NBA LIVE 97	125.000
NHL 97	125.000
PINOCCHIO	125.000
PLAYER MANAGER	49.000
POWER RAN. BATTLE RACE	139.000
POWER RAN. FIGHTIN EDIT.	125.000
SAILORMOON	89.000
SCOOBY DOO	89.000
SECRET OF EVRMORE	135.000
SECRET OF MANA	99.000
SIM CITY 2000	125.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
SUPER DROP ZONE	59.000
SUPER MARIO ALL STARS	99.000
SUPER MARIO LAND	69.000
SUPER TENNIS	40.000
TETRIS	69.000
TETRIS & DR.MARIO	95.000
TETRIS 2	89.000
TINY TOON BUST LOOSE	59.000
TROY HAYKMAN FOOTB.	59.000
TRUE LIES	69.000
TURBO TOONS	79.000
ULTIMA THE BLACK GATE	109.000
ULTIMA THE PHALSE PROP.	69.000
ULTIMATE MORTAL KOM. 3	125.000
WORLD HEROES	49.000
WORLD LEAGUE SOCCER	45.000
YOSHIE'S ISLAND	119.000
TOY STORY	129.000
FRANK THOMAS BASEB.	79.000
NFL QUARTERBACK CLUB	89.000
MADDEN 97	129.000

MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
688 ATTACK SUB	29.000
ANOTHER WORLD	39.000
BONKERS	69.000
COOL SPOT	45.000
COOL SPOT GOES TO HOLLIW.	89.000
CORPORATION	49.000
DAVID ROBINSON BASKETB.	35.000
DAVIS CUP TENNIS	39.000
DESERT STRIKE	45.000
DONALD DUCK MAUI MALL.	89.000
DRAGON BALL Z	69.000
DYNAMITE HEADDY	49.000
EARTHWORM JIM 2	79.000
F1	79.000
FAERY TALE ADVENTURE	35.000
FIFA 95	55.000
FIFA 96	85.000
FIFA 97	109.000
GHOULS & GHOST	39.000
I PUFFI 2	109.000
INTERNATIONAL RUGBY	49.000
INTERNAT. SUPERS. SO. DLX	109.000
KAWASAKY SUPERBIKE	79.000
KING'S BOUNTY	39.000
LANDSTALKER	79.000
MADDEN 97	109.000
MAZIN SAGA	49.000
MEGA LO MANIA	35.000
NBA JAM	25.000
NBA LIVE 96	85.000
NBA LIVE 97	109.000
NHL 95	45.000
NHL 97	109.000
NIGEL MANSEL INDY C. RAC.	75.000
POWER RANGERS THE MOV.	79.000
SAMURAI SHODOWN	69.000
SOLEIL	89.000
SONIC	19.000
SONIC & KNUCKLES	89.000
SONIC 2	39.000
SONIC 3	59.000
SONIC BLAST	119.000
SPLATTER HOUSE 3	49.000
SUPERMAN 2	39.000
TINY TOON ADVENTURES	55.000
TOTAL FOOTBAL	79.000
TOY STORY	109.000
ULTIMATE FOOTBALL	35.000
V.R TROOPERS	79.000
VIRTUA RACING	69.000
WINTER OLYMPICS	49.000
WORLD CUP USA 94	39.000
X-MEN 2	79.000

PLAYSTATION

Titolo	Prezzo
AIV EVOLUTION GLOBAL	95.000
AREA 51	TEL.
AREA 51 +GUN	169.000
AYRTON SENNA KART	95.000
BIO HAZARD 2	TEL.
BROKEN SWORD	95.000
BUBSY 3D	95.000
COMMAND & CONQUER	92.000
CONTRA	99.000
CRASH BANDICOOT	95.000
CRUSADER	95.000
DESTRUCTION DERBY 2	95.000
DIE HARD + GUN	169.000
DIE HARD TRILOGY	95.000
DISCWORLD 2	99.000
DISRUPTOR	95.000
DRAGON BALL Z	95.000
EXTREME GAMES 2	TEL.
FATAL FURY REAL BOUT	TEL.
FIFA 97	95.000
FINAL FANTASY VII	TEL.
FORMULA 1	95.000
HYPER TENNIS	85.000
LOMAX	92.000
MADDEN 97	89.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	95.000
MOTOCROSS	95.000
MOTOR TOON GP 2	89.000
MYST	95.000
NHL 97	95.000
PANDEMONYUM	95.000
PROJECT X2	92.000
RAGE RACER	159.000
RAGIN SKIES	69.000
RANMA _	159.000
RE-LOADED	TEL.
SAMPRAS EXTREME	95.000
SIM CITY 2000	105.000
SOVIET STRIKE	85.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	92.000
SYNDICATE WARS	95.000
THOSHINDEN 3	TEL.
TNN HARDCORE 4X4	99.000
TOMB RAIDER	95.000
VIRTUAL POOL	TEL.
WARHAMMER	99.000
WINNING ELEVEN 97	159.000
WIPE OUT 2097	95.000
X-COM 2	95.000

SATURN

Titolo	Prezzo
ACTUA SOCCER	105.000
ALIEN TRILOGY	89.000
AREA 51	105.000
AREA 51 + GUN	165.000
BATMAN FOREVER	109.000
BLAM MACHINES HEAD	89.000
BRAIN DEATH 13	85.000
BREAKPOINT TENNIS	109.000
DAYTONA CHAMP. EDITION	105.000
DECATHLETE	89.000
DIE HARD DRILOGY	99.000
DIE HARD TRILOGY + GUN	169.000
EARTHWORM JIM 2	75.000
EXHUMED	105.000
FIFA 97	99.000
FIGHETIN VIPERS	105.000
MADDEN 97	TEL.
MIGHTY HEAT	109.000
NBA LIVE 97	99.000
NIGHTS CHRISTMAS	69.000
OLYMPIC SOCCER	79.000
RIGLORD SAGA 2	TEL
ROAD RASH	75.000
SAILORMOON S	129.000
SCORCHER	109.000
SEGA RALLY	75.000
THOSHINDEN URA	125.000
TOMB RAIDER	105.000
VIRTUA COP 2	109.000
VIRTUA COP 2 + GUN	169.000
VIRTUA FIGHTER 2	79.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	85.000
VIRTUAL ON	105.000
WORLDWIDE SOCCER 97	105.000
WORLWIDE SOCCER 96	55.000

PER PREZZI DI CONSOLE

GIOCHI E ACCESSORI NON IN ELENCO

TELEFONARE ! ! !

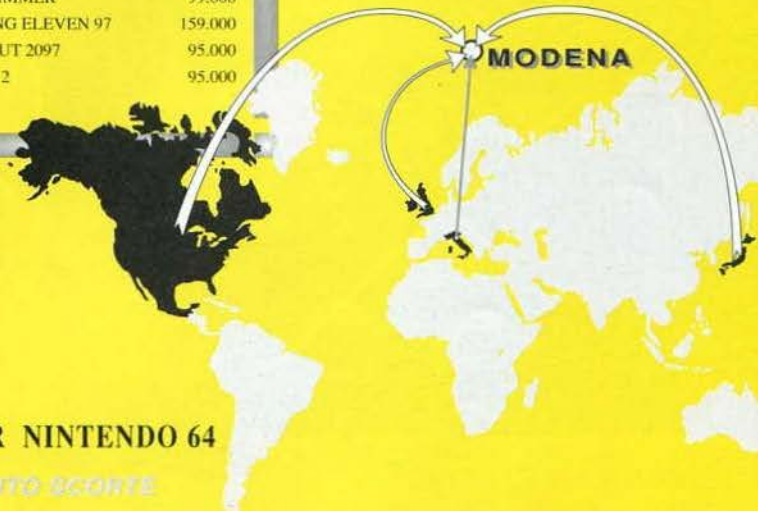
NINTENDO 64 + GIOCO
PREZZO BOMBA
SEGA SATURN TEL.

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA!!!

SONY PLAYSTATION UNIVERSALE
PREZZO ECCEZZIONALE

VENDITA RITIRO E PERMUTA USATO

MODENA

MARIO 64 TEL.
PILOTWING TEL.
SUPER STAR WARS TEL.
JLEAGUE WINNING ELEVEN TEL.
MARIO KART 64 TEL.
WAYNE GRETZKY HOCKEY TEL.

CRUIS'N USA TEL.
NBA HANGTIME TEL.
KILLER INSTINCT GOLD TEL.
FIFA 97 TEL.
WAVE RACE TEL.
MORTAL KOMBAT TRILOGY TEL.

TITOLI PER NINTENDO 64

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

SWAGMAN

Avanti, forza, ci siamo passati tutti. Chi non ha mai creduto all'uomo nero? Per chi di voi il mostro sotto il letto o in agguato dentro l'armadio non è stato un incubo per anni interi? Poi siamo cresciuti, abbiamo incontrato Alex, e abbiamo finalmente capito che la realtà può essere di gran lunga peggiore....

Avete presente il cinema di Tim Burton? No, non sto parlando del suo famoso Batman, che è ancora il suo film di maggior successo, ma di film come Nightmare Before Christmas, Beetlejuice o Edward Mani di Forbice. Sono quelle le atmosfere che gli sono più congeniali, a metà tra il sogno e l'incubo, tra la favola e l'horror, fatte di uno strano e cupo umorismo che scava nelle ataviche paure del bambino che ancora vive ogni persona.
Beh, se sono riuscito a rendervi il concetto avrete anche un'idea delle ambientazioni di Swagman, palesemente ispirate ai film di Tim Burton. L'ambientazione del gioco è infatti in equilibrio (alquanto instabile, per dire il vero) tra incubo e realtà. Gli

Swagman, i principi dell'incubo, hanno infatti finalmente avuto la meglio sulle loro controparti - i guardiani dei sogni - e si preparano a far cadere gli abitanti di Paradise Falls in un incubo da cui potrebbero non risvegliarsi più. A questo punto entrate in gioco voi, e il plurale in questo caso non potrebbe essere più adatto, i protagonisti del gioco sono infatti due: Zack e sua sorella Hannah. Sono loro che dovranno cercare di liberare i guardiani del sogno e quindi richiudere i portali dell'incubo da cui lo Swagman ha adesso libero accesso al mondo reale. Tutto il gioco si sviluppa su due diversi piani: quello del mondo reale di Paradise Falls e il territorio degli incubi dello Swagman. Quest'ultimo è giustamente popolato di una quantità di mostri mutilati e macabri bestioni, ma anche Zack e Hannah non sono da meno: nel momento in cui entrano nei domini dell'incubo si trasformano in due bestioni che non hanno nulla da invidiare in quanto a forza e cattiveria alle creature dello Swagman.

La stessa azione, in Swagman, si svolge su due diversi piani. C'è una prima componente arcade, un po' alla Zombies Ate My Neighbours (un simpatico giochino della Lucas uscito un paio d'anni fa), anche qui il gioco viene visualizzato con la stessa prospettiva dall'alto e i nostri due ragazzi dovranno farsi strada, con l'aiuto di un po' di armi, tra l'esercito di bestiacce dell'incubo. Come ogni arcade che si rispetti, oltre ai vari scagnozzi ogni mondo visitato avrà il suo bel mostrone di fine livello, e parlando di mostri da incubo direi che gente come il Becchino o un Demone-Dentista (avete presente la Piccola Bottega degli Orrori?) ci stanno benissimo. Nel mondo reale l'azione si fa' un po' più ragionata, e fanno la propria comparsa qualche elemento d'avventura e qualche puzzle un po' più ragionato: il principale scopo di Zack e Hannah sarà infatti

quello di recuperare tutta una serie di oggetti che potranno essere loro utili nell'avventura e che i Signori dell'Incubo hanno loro nascosto.
Swagman si ispira insomma a giochi come il già citato Zombies Ate My Neighbours e Legend of Zelda, ma ci aggiunge parecchio del suo. Per arrivare a completare il gioco bisognerà infatti far collaborare i due ragazzi (pardon, quattro contando anche le loro controparti demoniache); ognuno ha infatti le proprie particolari abilità e armi, ma non solo: per risolvere particolari enigmi servirà proprio la collaborazione di entrambi (ad es. uno che sale sulle spalle dell'altro).

I livelli saranno in totali 16, ma il gioco è decisamente più vasto di quanto non si potrebbe credere. Ci sono ben 56 sottolivelli, e nel solo primo livello ritrovate venti diverse ambientazioni grafiche. Ai programmatori la creazione di tutti gli ambienti di Swagman ha richiesto quasi due anni di lavoro, per cui non preoccupatevi: non lo finirete certo in un'oretta.

Il gioco uscirà sia per Playstation che per Saturn, ma le differenze saranno limitate al campo grafico. A seconda delle possibilità delle due console sono state utilizzate diverse soluzioni tecniche per i personaggi e i fondali. Per Saturn, per esempio, è stata sfruttata la gestione hardware degli sprite per generare i personaggi, mentre per Playstation gli stessi oggetti sono stati realizzati con poligoni. Anche gli svariati effetti speciali che incontrerete nel gioco sono stati realizzati con diverse tecniche, ma i risoltati dovrebbero essere, nel complesso, estremamente simili: movimenti fluidi (si parla addirittura di 60 frame al secondo di animazione), con una quantità di effetti speciali come trasparenze, fonti di luci, ombre, e degli scenari molto vari che dovrebbero dare a Swagman quel pizzico in più di attrattiva rispetto ad altri giochi del genere. Vedremo...

Stefano Giorg

CORNER

L'angolo più amato di ConsoleMania finisce tra i tentacoli della persona meno indicata. In qualità di PC-ista estremo riuscirà il sottoscritto a essere imparziale o decanterà senza il benché minimo pudore le meraviglie dei giochi per computer, anche di quelli col cagotto?

A cura di Du' Spaghi

SIM COPTER

Torna la Maxis, famosa in tutto il mondo per i suoi sim-qualchecosa e

non si smentisce con questo Sim Copter, un simulatore di elicottero civile che ha la particolarità di poter utilizzare come scenari le cittadine che avete costruito con i vari Sim City. Non male il feeling e la giocabilità, un po' peggio la grafica che in alcuni casi non è al passo con i tempi.

THEME HOSPITAL

Cominciamo alla grande con un titolo davvero attesissimo: Theme Hospital. È il seguito ideale di Theme Park, e vi metterà alla guida di un ospedale con tutti gli annessi e connessi. Divertimento, umorismo, gestione di risorse e finanze, ricerca scientifica e organizzazione di una struttura non certo elementare ne hanno decretato il successo in redazione e lo decreteranno anche presso il grande pubblico.

DIE HARD TRILOGY

Dopo la più che buona versione per console, ecco arrivare la clonazione

di Die Hard Trilogy per PC. Purtroppo l'esperimento non è riuscito altrettanto bene e il risultato finale non è certo eclatante. Scattoso e poco giocabile è quasi sicuramente un titolo da dimenticare. Sotto a chi tocca...

SPQR

"La capitale, noi siamo la capitale...". SPQR, un'avventura grafica sullo stile di Myst (a enigmi e sottogiochi, tanto per intenderci) ambientata nell'antica Roma. Grafica notevole e giocabilità discreta sono le caratteristiche salienti e il gioco farà sicuramente gola agli appassionati di questo genere.

NBA FULL COURT PRESS

Da mamma Microsoft arriva NBA Full Court Press, una simulazione di pallacanestro abbastanza curata e ben realizzata, con un'ottima sezione di gestione e preparazione di schemi e tattiche. Peccato che al momento di scendere in campo la giocabilità sia inesistente e pertanto il gioco risulti, specialmente a un pubblico di consolemaniaci, del tutto insignificante.

SPACE JAM

L'abbiamo visto al cinema, lo vediamo in televisione in tutte le pubblicità, l'abbiamo giocato su Playstation e ora ce lo propinano anche su PC! Non è possibile... di Space Jam non se ne può più, anche considerando che, rispetto alla controparte consolosa, la versione per personal perde parecchi punti, specie per sonoro e giocabilità pura. Da prendere con le molle...

STAR TREK, BORG

Nuovo capitolo della saga di Star Trek, questo Borg si presenta come una buona avventura grafica dell'ultima generazione (i cosiddetti film interattivi che in realtà hanno ben poco sia del film che di interattivo) con filmati ottimamente realizzati, tuttavia penalizzata da un'interfaccia di controllo non ottimale e da alcune lacune che ne assottigliano l'effettivo spessore.

POD

Eccellente gioco di corse futuristico, Pod è il primo titolo a fare uso della nuovissima architettura MMX della Intel. In accoppiata con l'acceleratore grafico 3D FX diventa imprendibile per chiunque, addirittura a livello di cassone da sala.

Ottima grafica e notevole giocabilità: un successo.

WHAT ABOUT AMIGA? BURNOUT

Burnout è un simpatico giochillo di automobiline che per alcuni versi ricorda Micromachines, dato che vi vede impegnati in scontri all'ultima scorrettezza uno contro l'altro utilizzando diversi tipi di auto, diversi armamenti e scorrazzando su diverse arene di gioco. Non male, anche se non si tratta certo di un capolavoro assoluto.

BOGRATS

Guardando questo Bograts sembra di fare un salto nel passato. Grafica colorata e buffa ma anacronistica, giocabilità buona e musichine del cavolo sono le caratteristiche salienti di questo giochino a metà strada tra il platform e il puzzle game. Probabilmente l'Amiga può dare di più (e se lo dicono Morandi, Ruggeri, Tozzi lo possiamo dire anche noi...).

Una nuova linea di GdR prende vita in questi giorni. O meglio, sta per uscire la traduzione di un GdR di un po' di tempo fa. Ma si tratta di una novità... giuro!

Certo, come soggetto non è proprio dei più originali, ma quando è uscito per la prima volta lo era! Stiamo parlando del nuovo GdR della Stratelibri: Mekton-Z. Edito originariamente dall'americanissima R. Talsorian Games (quella di Cyberpunk, Cibergeneration e Teenager From Outer Space), Mekton tocca un argomento caro a molta gente. O almeno caro a tutti coloro che sono cresciuti con Goldrake e che poi hanno approfondito la propria passione nelle sapienti mani di Gundam. L'argomento di questo nuovo GdR è la fantascienza dei cartoni animati giapponesi popolati di mecha: i colossali robot che oramai popolano gran parte dell'home video nipponico.

L'AMBIENTAZIONE

Nato originariamente come sistema generico per la gestione di qualunque mondo con una forte componente di mecha, la versione italiana di Mekton è quella classica di un'invasione aliena proveniente dallo spazio profondo. I bellicosi Kaldar giungono a minacciare la libertà della Terra quando questa ha raggiunto il XXII secolo. È uno scenario a metà strada tra ID4 e Gundam: gli alieni attaccano all'improvviso e le difese terrestri crollano. Ma la resistenza comincia e bande di partigiani, guerriglieri, veterani e reduci iniziano una guerriglia che porterà i terrestri a catturare una serie di mecha alieni pressoché intatti. Da qui alla creazione di un prototipo sperimentale il passo sarà breve: il Rapier. Con questa nuova arma e con riserve insospettate, la riscossa del pianeta inizierà e la guerra di liberazione prenderà piede.

LE REGOLE

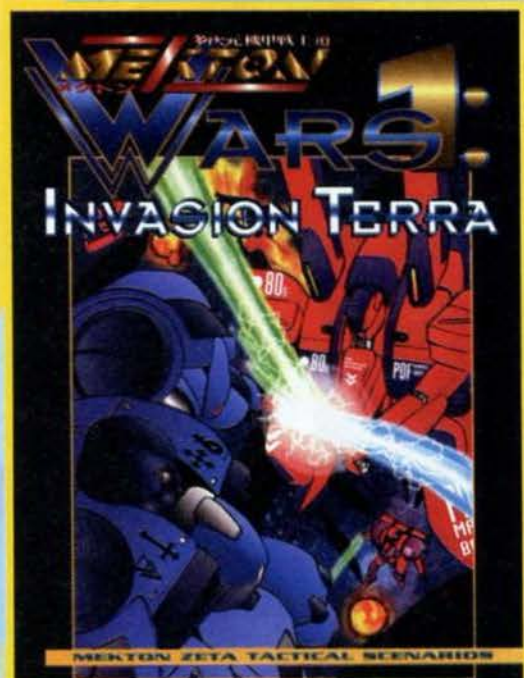
Mekton-Z, come anche Cyberpunk, si basa sul sistema Interlock™, un corpo di regole che gestisce il gioco in modo elastico e adattabile: il Master, che in Mekton si chiama Regista, attribuisce un coefficiente di difficoltà alle azioni intraprese dai personaggi. I giocatori tirano un dado da 10 e, aggiungendo i punteggi delle Abilità e delle relative Caratteristiche necessarie a compiere la suddetta azione, ottengono un punteggio che, se superiore al valore di difficoltà stabilito, assicurerà la riuscita dell'impresa o meno. La creazione dei personaggi è una procedura estremamente dettagliata, che prende in considerazione la generazione dei tratti psicofisici dell'eroe ma anche il suo background antecedente al momento di gioco. È possibile scegliere tra due distinte categorie di personaggi: i Professionisti e i Novellini. I primi hanno svolto un più mansioni nel corso della loro vita e si sono quindi impadroniti di una serie di conoscenze in differenti campi. I secondi sono invece i classici archetipi delle storie "anime", sono ragazzini che si sono improvvisamente trovati invischiati in vicende molto più grandi di loro e quello che manca loro in fatto di abilità e conoscenze, lo suppliscono con talento e fortuna.

IL GIOCO

Beh, è decisamente divertente e una grande enfasi è stata posta sulla possibilità di creare i propri mecha utilizzando capitoli e tabelle appositamente dedicati. Chiaramente sono di per sé forniti una serie d mezzi (quelli previsti come ossatura delle forze armate dell'espansione), ma fondamentale è che i Registi del gioco preparino i propri mezzi, adattandoli al proprio modo di giocare. Il manuale è organizzato in un primo capitolo per la creazione dei personaggi, un secondo, per la creazione dei mecha, un capitolo dedicato al combattimento, uno su come masterizzare in stile "anime" e l'ultimo dedicato all'ambientazione dal titolo "Cronache dell'Invasione".

IL FUTURO

Mekton-Z è una vera e propria nuova collana della Stratelibri, che in futuro si arricchirà di una serie di prodotti come degno supporto. Il primo della serie sarà il Tactical Display, ossia lo schermo del Master, che conterà un fascicolo di regole, ambientazione e scenari giocabili.
Successivamente avremo due moduli strettamente collegati tra loro, saranno due volumi dedicati alla guerra contro i Kaldar e si chiameranno Invasione: Terra 1 e 2. Tratteranno in maniera "cronologica", la guerra di indipendenza umana, analizzando di volta in volta i personaggi, le tattiche, le armi e i mezzi impiegati dai rispettivi schieramenti. Oltre a ciò, entrambi presenteranno scenari giocabili dal punto di vista del GdR e da quello del wargame tridimensionale, aspetto a cui Mekton-Z si presta in particolar modo.
Ma per il momento, ci fermiamo qua.
Buon Divertimento

Christian Antonini

E dopo l'"assaggio" del mese scorso, eccovi un'analisi dettagliata delle Visioni, l'ultima espansione (in ordine di tempo, naturalmente!) di Magic...

Ovinomante

Evoca Stregone

Quando l'Ovinomante entra in gioco, il proprietario riprende in mano tre terre base che controlli o seppellisci l'Ovinomante.

, Il proprietario riprende in mano l'Ovinomante: Seppellisci una creatura bersaglio e metti in gioco una pedina Pecora sotto il controllo del controllore di quella creatura. Considera questa pedina come una creatura verde 0/1.

Illus. Kevin Walker

0/1

Il mese scorso la Stratelibri mi aveva fornito un pugno di carte sciolte in inglese. Questo mese invece sono riuscito a mettere le mani su cinque buste in inglese (inviatemi per un errore, in realtà dovevano essere in italiano - ma me le sono tenute lo stesso) e cinque buste in italiano. Dopo aver visionato attentamente i contenuti ho deciso di procurarmi un box intero, e posso così affermare in tutta sicurezza di aver dato un'occhiata a gran parte del set. Ebbene, la nostra attesa non è stata vana: ogni busta è un piccolo tesoro, dato che la WOTC sembra aver definitivamente abbandonato le carte "pacco" puntando tutto su elementi divertenti, interessanti e ovviamente efficaci (ed era anche ora). Tutti i "settori" sono stati potenziati, con la singola eccezione delle terre, che vedono come unica aggiunta sostanziale una carta nota come Paradiso Perduto (o qual-

cosa del genere), che fornisce mana di un qualsiasi colore e poi torna in mano. Gli artefatti ottengono gingilli come la Scatola degli Enigmi di Teferi, che giocata in copie multiple aiuta non poco i "mazzi spari" (durante la fase di acquisi-

zione pesco la mia brava carta... Cosa vedo? Un Fulmine! Lo uso e utilizzo l'abilità della scatola, cambiando le mie carte. Altri fulmini! Uso la seconda Scatola...), o le Sabbie del Tempo (ottimo contro la Stasi) nonché l'Incudine di Bogardan, una specie di Miniera Ululante incrociata con una Biblioteca di Leng. Le carte multicolori invece includono le chiavi per sconfiggere numerosi mazzi, come l'Eredità di Solimano (distrugge tutti i geni e gli efreet), o semplicemente carte apparentemente solo curiose ma

in realtà cattivissime, come l'Ippopotamo Pigmeo. I cinque colori base infine vedono confermati i loro punti più forti, con una grande enfasi sulle creature: il bianco ha l'Arcangelo, una specie di Serra "dopato" ma costoso, il blu ha una serie di geni ed efreet molto interessanti, il nero ha i cattivissimi Genii di Aku e Necrosapienti, il rosso ha i Ciclopi e il Genio di Kookus e il verde ha una serie di bestie incredibili per di più comuni o non comuni.
Ovviamente non ci si ferma alle creature: il bianco ha una Resurrezione istantanea (Guarigione Miracolosa), il verde ha una seconda Nuova Crescita (Nascondiglio degli Elfi, se non erro) che costa 2GG, il nero ha un Tutore Demoniaco istantaneo che costa un mana nero e due punti vita, il blu una barca di carte che permettono di pescare (dai Tre Desideri in poi)... Insomma, queste Visioni sono il complemento ideale di un set interessante e giocabile come Mirage - un vero capolavoro.

MA

LE CARTE DEL MESE

Sigillo delle Reliquie
Una carta così serviva proprio... Almeno a me.

Vampirismo
Se devo essere sincero, il Vampirismo non è poi così utile - alla fine indebolisce tutte le vostre creature per pomparne una sola. Usata su un Occhio, però...

Mundungu
Cambiando le vocali si ottiene Mandingo. Interessante, eh? Come creatura, poi, non è male: una specie di pinocchietto capace anche di neutralizzare le magie.

Ippopotamo Pigmeo
All'apparenza innocuo, questo animaletto può essere molto utile nel caso abbiate carte come il Geyser Vulcanico...

Incudine di Bogardan
Una specie di Miniera Ululante mixata con un Tomo di Jalum a sua volta mixato con una Biblioteca di Leng. Preferisco tuttora la Miniera, anche se come carta uccidi-Necropotenza non è niente male.

Ovinomante
Una carta totalmente inutile ma molto divertente, ispirata a una creatura di Warcraft (o Warcraft II?), un gioco di strategia per PC. Non che possa interessarvi.

Boa di Fiume
Una testa! Questa simpatica creaturina non solo rigenera con un solo mana, ma ha pure l'abilità passa-isole e costa relativamente poco!

Frana di Roccia
Una specie di Dwarven Catapult (delle Fallen Empires) leggermente riveduta e corretta. Senza dubbio è meglio questa nuova versione, anche se non può nulla contro una creatura volante.

Suggestione della Folla
Cosa succede giocando questa carta su un Hazezon Tamar che si porta appresso un nugolo di pedine? Hmm...

Coercizione
Dopo l'eliminazione dell'Hymn to Tourach, probabilmente rimane l'unica maniera efficace di colpire la mano del giocatore (oltre allo Stupore)... Meno male.

Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR./USA

Titolo		Prezzo
NBA in the Zone 2	L.	99.000
Legacy of Kain	L.	99.000
Jet Moto	L.	99.000
Dark Forces	L.	99.000
Distruptor	L.	99.000
Perfect Weapon	L.	99.000
Contra	L.	99.000
Fifa '97	L.	99.000
Command and Conquer	L.	99.000
Broken Sword	L.	99.000
Fox Hunt (3 CD)	L.	99.000
Pandemonium	L.	99.000
Nascar Racing	L.	99.000
Spot Goes to Hollywood	L.	99.000
Iron & Blood	L.	99.000
Epidemic	L.	99.000
Adventurs of Lomak	L.	99.000
Destruction Derby 2	L.	99.000
Bubsy 3D	L.	99.000
Firo & Klawd	L.	99.000
International Superstar Soccer	L.	99.000
Twistel Metal 2	L.	99.000
Victory Boxing	L.	99.000
Re Loaded	L.	99.000
Penny Racer	L.	89.000
Soviet Strike	L.	89.000
Crash Bandicoot	L.	89.000
Tomb Raider	L.	89.000
Andretti Racing	L.	89.000
Casper	L.	89.000
Project Overkill	L.	89.000
Blazing Dragon	L.	89.000
Wipeout 2097	L.	89.000

OFFERTISSIME

Titolo		Prezzo
Assalt Ring	L.	50.000
Magic Carpet	L.	50.000
Heberekes Popoitto	L.	50.000
Extreme Pinball	L.	50.000
HI -Octane	L.	50.000
Starblade Alpha	L.	50.000
Theme Park	L.	50.000

GIOCHI Sega Saturn

Titolo		Prezzo
Eve Burst Error (sexy game)	L.	140.000
Ultraman	L.	140.000
Samurai Shodown 3 + cartuccia	L.	140.000
King of Fighter 96 + cartuccia	L.	140.000
Enemy Zero	L.	130.000
Rockman 8	L.	119.000
Super Casino	L.	119.000
Dynamite Detective	L.	119.000
King of Fighter 96	L.	119.000
Shinning the Holyark	L.	109.000
Gundam Sidestory 2	L.	109.000
Stakes Winner G1	L.	109.000
Thunder Force Gold Park 2	L.	109.000
Natsuiro Memories (sexygame)	L.	109.000
Riglordsaga 2	L.	109.000
Simcity 2000	L.	109.000
Sexy Parodius	L.	109.000
Samurai Shodown 3	L.	109.000
Daytona Championship Edition	L.	109.000
Virtual On	L.	109.000
Virtua Cop 2	L.	109.000
Batman Forever	L.	99.000
Sailor Moon Super S Plus	L.	99.000
Victory Goal World Wide E	L.	99.000
Sonic 3D	L.	99.000
Fighting Viper	L.	85.000
Alien Trilogy	L.	85.000
Nights	L.	85.000
El hazard	L.	85.000
Death Crimson	L.	85.000
Chase H.Q.	L.	85.000
Virtual Fighter 2	L.	85.000

OFFERTISSIME

Titolo		Prezzo
Guardian Heros	L.	65.000
Panzer Dragon 2	L.	65.000
Gebockers	L.	55.000
Robo pit	L.	55.000
College Slam	L.	55.000
Attrick Hero S	L.	55.000
Baseball double Header	L.	55.000
Last Gladiators	L.	55.000
Quantum Gate 1	L.	55.000
Slam Dunk	L.	55.000
Hyper Reverthion	L.	55.000
Gulliver Boy (2 CD)	L.	55.000

GIOCHI NEO GEO CD :

Titolo		Prezzo
Samurai Shodown 4	L.	130.000
King Of Fighter 96	L.	130.000
Ninja Master	L.	120.000
Metal Slung	L.	120.000
Samurai Shodown RPG		TELEFONARE
Crossed Swords	L.	50.000
Ninja Commando	L.	50.000
Ninja Kombat	L.	50.000
World Heroes 2 Jet	L.	50.000
Magician Lord	L.	50.000
Top Hunter	L.	40.000
Street Hoop	L.	40.000
Karnov's Revenge	L.	40.000
Aero Fighter 2	L.	40.000
Football Freezy	L.	40.000
Baseball Stars 2	L.	40.000

GIOCHI NINTENDO 64 :

Titolo		Prezzo
Mario Kart 64	L	240.000
J-League Perfect Striker	L	240.000
Star Wars	L	199.000
Killer Instinct Gold	L	189.000
Wayne Gretzky's 64	L	169.000
Crusing USA	L	169.000
Wave Racer	L	169.000
Mario 64	L	149.000
NBA Hang Time	L.	189.000
Star Fox		TELEFONARE
Turok		TELEFONARE

DISPONIBILE N64 PAL TELEFONA !!!

GIOCHI Sony Playstation Jap

Titolo		Prezzo
Ranma 1/2	L.	140.000
Toshinden 3	L.	140.000
Heaven's Gate	L.	140.000
Bushido Blade	L.	140.000
Rage Racer 3	L.	140.000
Souledge	L.	140.000
Vandal Hearts	L.	130.000
Star Gladietor	L.	130.000
Psichc Force	L.	130.000
Shadow Struggle	L.	130.000
Samurai Spirit 3	L.	130.000
Tobal N. 1	L.	130.000
Over Blood	L.	130.000
Coolboarders	L.	130.000
Final fantasy 7		TELEFONARE

OFFERTISSIME

Titolo		Prezzo
Fighting Illusion	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Drif King	L.	50.000
Rockman x 3	L.	50.000
Double Dragon	L.	50.000
Goeman	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Gradius	L.	50.000
Hardball 5	L.	50.000
Po'Ed	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Thunder Storm &Road Blaster	L.	50.000
Pro Baseball 95	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000
Gunners Heaven	L.	50.000
Street Fighter Real Battle	L.	50.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

DA NOI TROVERAI ANCHE I MODEL KITS GUNDAM, PAT LABOR DEVIL MAN, DRAGON BALL Z

CONSOLE

Console		Prezzo
Nintendo 64 + gioco	L.	650.000
Sega Saturn JAP + gioco	L.	430.000
Sony Playstation EUR + gioco	L.	440.000
Sony Playstation Universale	L.	550.000
Neo Geo CD		TELEFONARE
Virtual Boy + gioco	L.	160.000
Game Boy	L.	80.000

NOVITA' SEGA SATURN

Puzzle Boubble 3
Manx TT
Grandia
Cyberbots
Team hearth's
Elevatoraction 2

NOVITA' SONY PLAYSTATION

Porsche Challenge
The Need for Speed 2
Wreckin Crew
Syndicate Wars
Time Crisis

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

LUNEDI' MATTINA CHIUSO

ORARIO DI APERTURA
mattino 9,30 - 12,30
pomeriggio 15,30 - 19,30

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

SEI... PRENDI E PERDI

Siete stufi dei "soliti" giochi di carte collezionabili? Cercate qualcosa di più tradizionale? La Dal Negro ha pensato a voi, proponendo un gioco di carte classico e assolutamente non collezionabile.

Tex

Mentre Magic continua a imperversare in tutto il mondo, seguito da una fitta schiera di titoli nati sulla sua falsariga, la Dal Negro - ditta leader per quanto riguarda la produzione di carte "normali" in Italia - prova la strada di un gioco alternativo, senza però ricorrere allo stratagemma del collezionismo o delle illustrazioni.
Il gioco è composto da 104 carte, su ognuna delle quali viene riportato un numero (da 1 a 104) e una serie di pallini neri (da 1 a 7). All'inizio della partita, ogni giocatore riceve dieci carte, mentre altre quattro vengono disposte sul tavolo a faccia scoperta, a costituire l'inizio di altrettante file. A questo punto, il gioco entra nel vivo. Ogni giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la posiziona, coperta, sul tavolo. Quando tutti i partecipanti hanno fatto la propria scelta, le carte vengono girate e, partendo dalla più bassa come valore, si procede a disporle lunghe le quattro file iniziali. Naturalmente le carte non possono essere posizionate in maniera casuale o arbitraria, bensì è necessario seguire delle regole precise. Tanto per cominciare, è necessario che la carta da posizionare abbia un valore superiore a quella che termina la fila. Se questo non è possibile, il giocatore deve prendere una delle quattro file esistenti - a propria scelta - e posizionarla nel proprio mazzo delle prese, dando poi vita a una nuova fila con la fatidica carta che ha giocato. Secondariamente, se la prima regola viene soddisfatta da più file (ovvero se c'è più di una fila che termina con carte di valore inferiore alla propria), è obbligatorio scegliere la fila che termina con la carta più alta. Per esempio, giocando un 67 quando le file sul tavolo terminano con un 10, un 35, un 58 e un 102, teoricamente sarebbe possibile scegliere una qualsiasi delle prime tre, ma in realtà si è costretti a scegliere la terza. Il problema è che una fila non può supportare più di cinque carte, quindi se si deve posizionare la propria carta in una fila che comprende già cinque carte bisogna prima prendersi la fila intera e posizionarla nel proprio mazzo delle prese. Vi assicuro che è tutto molto più semplice di quanto non possa sembrare parlando senza avere davanti le carte.
I più esperti giocatori tra voi, a questo punto, avranno probabilmente già cominciato a sospettare il resto della storia: lo scopo del gioco è quello di prendere meno carte possibile. La partita finisce quando i giocatori non hanno più carte in mano, ovvero dopo dieci turni di gioco, e a questo punto ognuno conta i "punti neri" (dei quali abbiamo accennato inizialmente) presenti nelle carte del proprio mazzo delle prese. Chi ne ha di più perde la partita.
Anche senza spettacolari illustrazioni e migliaia di carte differenti, la Dal Negro è riuscita a creare un gioco divertente e dai toni piuttosto classici. Un elemento notevole è la possibilità di fare giocare, senza problemi di alcun genere, da 2 a 10 persone, il che rende Sei adatto alle grandi compagnie o alle coppie annoiate. La strategia è una componente notevole del gioco e, per chi proprio non vuole neppure sentire parlare di fortuna, esiste anche l'opzione "draft", dove ogni partecipante sceglie le proprie carte. Più di così cosa volete?

FACCE... RIDE

FACCE DA CONSOLEMANIA

Ed eccoci riuniti qui anche questo mese, noi, sicuramente grandi videogiocatori, ma non per questo tacciabili delle peggiori nefandezze come si vorrebbe farci apparire. Gli animali esistono dappertutto, a prescindere dalla loro occupazione o da come trascorrono il proprio tempo libero.
Dopo questa sorta di sfogo, che sentivo di dover fare perché ultimamente si è parlato in modo incredibilmente discriminante della nostra passione, vi lascio alle foto di questo mese, che forse è pure meglio.

Raffo

I RAGAZZI DER MURETTO

Ao, anvedi er Pandemonium cosa cià spedito, addiritura la foto coa sua clase in gita... un'idea troppo bbuona. A parte il mio romanesco, comunque (dev'essere l'influenza di Du' Spaghi), la foto in questione è stata scattata ad Assisi in occasione di una probabile gita scolastica; da notare infatti i professori a sinistra, sull'orlo di una crisi nervosa e i tre ragazzi a destra che hanno rivolto le spalle all'obiettivo, probabilmente perché leggono la concorrenza (e infatti sono in minoranza).
Ad ogni modo il mandante della foto ha anche un nome, oltre che un cognome, si chiama infatti Daniele Pandemonium (chissà che origini ha); a dover di cronaca, comunque, metto anche i nomi degli altri partecipanti, da sinistra: Serena, Dario (in piedi), Alessandro, Daniele, Marta, Sara, Evelina, Francesca, Valentina e Niska; che, per quello che ne so, sono tutti di Roma.

ABBIAMO L'ESCLUSIVA

Era una domenica fredda e tempestosa, i bambini troppo leggeri venivano trasportati via dal vento, e le foglie tutte imbacuccate venivano frettolosamente portate al riparo dalle loro mamme. Proprio in quel giorno si teneva a Milano un torneo di video giochi, al quale non potevo mancare, soprattutto considerato che gli organizzatori mi facevano entrare gratis.
Un torneo pieno di gente, niente da dire, ma a un tratto, ecco le due visioni, due hostess vestite da babilonesi che distribuivano inviti per un nuovo locale.
Ebbene, indovinate un po' chi con sprezzo del pericolo, spirito di conquista, prontezza di riflessi e innato fascino è riuscito ad avvicinarle per convincerle a fare una foto da pubblicare? Stefano Silvestri (caporedattore di TGM) detto U' Marpione senza pudore, da chi lo conosce. Ad ogni modo, proprio grazie a lui, Paola Cordone e Loredana Ghiaioni (nella foto) potrebbero diventare le nostre due stendiste al FuturShow di Bologna.
Bel colpo eh? E lo so, lo so, ad ogni modo volevo comunque ringraziarle, perché oltre che decisamente belle (carine sarebbe riduttivo), sono anche estremamente simpatiche e alla mano.

IL RITORNO DELLA BESTIA

Ogni rubrica che si rispetti ha la sua cerchia di aficionado, e quindi poteva per caso il nostro Facce Ride, non avere un gruppo di persone che non ha paura di fare figuracce? Certamente no, e infatti ecco qui il capo del "Bestia Club Ferriere" (nome quanto mai azzeccato) di Genova (o giù di lì), che si esibisce in una posa plastica per la nostra sezione intitolata "foto a tema". Da notare la sua grandiosa raffinatezza, la ricercatezza nell'abbigliamento e la perfetta plasticità con cui suona la chitarra (ovviamente un pezzo country)... davvero complimentoni al nostro intrepido, che questa volta si espone da solo (almeno nell'altra foto si confondeva con gli altri).
Sinceramente non ho parole, del resto gli stivali da alluvionato e la lingua protesa in avanti per testimoniare l'impegno del gesto, parlano abbondantemente da soli. Ancora complimenti; ah, un ultima cosa, grazie per avermi ringraziato della pubblicazione, non vi nascondo in effetti la mia sorpresa; io, in effetti, dopo quello che vi avevo detto, mi aspettavo un pacco bomba.

E anche marzo è finito, le foto per il mese di aprile le dovete spedire a:

XENIA EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

CONSOLIAMOCI

Ormai dovreste saperlo a memoria, ma il ricordarvi come fare per vedere pubblicato un vostro annuncio in questa rubrica rientra nei miei compiti, e quindi becchiamoci tutti insieme in modo appassionato il simpatico indirizzo a cui mandarli, ovvero: Xenia Ed. - Console Mania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Sempre al vostro servizio (si fa per dire...).

Dave

Vendo console Super NES americana completa di imballi originali, un gioco e adattatore universale a L. 220.000. Telefonare allo 041/422911 e chiedere di Fabio.

Compro i seguenti giochi per Super Nintendo: Puzzle Bobble, Cannon Fodder, Power Drive, Super Adventure Island II, Front Mission e giochi di ruolo oppure scambio con: Perfect Eleven, Donkey Kong, Turrican, Batman, Earthworm Jim, Hulk, Sparkster, Pitfall, Topolino Mania, Total Carnage e altri. Telefonare allo 0187/494145 e chiedere di Alex.

Scambio le seguenti cartucce per Super NES: Mortal Kombat II, Pitfall: the Mayan Adventure, Super Mario All Stars e altri giochi di tutti i generi. Scambio sempre per Super NES la cartuccia NBA Jam con NBA Jam TE. Vendo cartucce per Game Boy a prezzi stracciati (massimo L. 20.000). Telefonare allo 0733/653036 e chiedere di Riccardo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Streets of Rage II, X-Men, World of Illusion a L. 35.000 l'una; Spiderman, Buck Rogers, Golden Axe II, Strider, Streets of Rage a L. 25.000 l'una. Telefonare, ore serali, allo 011/8955809 e chiedere di Alessio.

Vendo otto giochi per Game Boy a L. 230.000, vendo anche separatamente. Vendo tre giochi per Sega Mega Drive a L. 105.000, anche separatamente. Telefonare allo 0532/810216 e chiedere di Massimiliano.

Vendo i seguenti giochi per Super Nintendo: International Superstar Soccer a L. 70.000, Super Street Fighter II a L. 65.000, Pitfall a L. 40.000, Fatal Fury II a L. 35.000. Vendo adattatore giochi USA/JAP a L. 10.000. Telefonare, ore pasti, allo 0564/833367 e chiedere di Massimiliano.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Sonic, Mortal Kombat, Theme Park, World Cup USA '94, Altered Beast, Aladdin, Spiderman, NBA Jam, Street Fighter II SCE, Lotus II RECS e Dune II americano completo di adattatore Mega Key a L. 450.000. Telefonare, ore pasti, allo 06/8293725 e chiedere di David.

Vendo numerosi giochi per Super NES: International Superstar Soccer, NBA Jam Tournament Edition, Super Empire Strikes Back, Teenage Mutant Ninja Turtles, Jimmy Connors Tennis, Looney Tunes, Road Runner. Telefonare allo 0423/300102 e chiedere di Enrico.

Vendo o scambio giochi per Neo Geo: Fatal Fury II, Aero Fighters II, Trash Rally, Top Player Golf, Art of Fighting, Baseball Star II, Samurai Shodown II, King of Fighter II. Telefonare dopo le ore 18:00 allo 02/5450238 e chiedere di Daniele. Annuncio valido per Milano e provincia.

Vendo i seguenti giochi per Super NES: Addams Family, Flash Back, Zelda, Super Mario Kart, Ranma 1/2, Power Drive, Contra, Super Street Fighter II, Hulk, Maximum Carnage, Parodius, Secret of Mana, Breath of Fire, NBA Jam TE, Final Fight, Samurai Shodown, Soul Blazer, Alien III, Punch Out, Mario World, F-Zero. Sono disposto a scambiare con giochi per Playstation. Telefonare allo 0187/494145. Annuncio sempre valido.

Vendo Sega Mega Drive con due joypad, di cui uno a sei tasti, imballi originali e sedici cartucce a L. 1.300.000 non trattabili. Telefonare, dalle ore 17:30 alle ore 18:30, allo 035/890323 e chiedere di Manuel. Annuncio valido solo per Bergamo e dintorni.

Vendo Sega Mega Drive PAL con due joypad e Sonic incluso a L. 135.000. Vendo, sempre per Sega Mega Drive, After Burner II a L. 20.000, Altered Beast a L. 15.000, Streets of Rage II a L. 25.000, Sonic III a L. 40.000, Sonic e Knuckles a L. 45.000, Super Street Fighter II a L. 55.000, Earthworm Jim a L. 60.000, Grandslam a L. 25.000, Quackshot a L. 25.000. A questi prezzi si aggiungono le spese postali. Telefonare, orario pasti, allo 02/22479630 o allo 02/2400759 e chiedere di Silvano.

Vendo Game Gear con MicroMachines a L. 120.000, Super Vision con tre giochi a L. 90.000, e le seguenti cartucce per Master System II: Donald Duck a L. 25.000, Strider a L. 20.000, World Soccer a L. 10.000. Sono anche disposto a scambiare il tutto con un Super Nintendo con qualche cartuccia. I prezzi sono trattabili. Telefonare allo 06/2011345 e chiedere di Dino.

Vendo Super Nintendo europeo completo di due joypad, adattatore universale per giochi protetti, i seguenti giochi: Super Metroid, Street Fighter II Turbo, Zelda III, F-Zero, Star Wing a L. 250.000. Telefonare, per pasti, allo 0342/380802 e chiedere di Giulio o Alessandro.

Vendo Sega Mega Drive II completo di imballi originali e due control pad a L. 200.000. Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Sonic II a L. 50.000, Batman a L. 40.000 e Earthworm Jim a L. 80.000, oppure in blocco a L. 350.000 trattabili. Telefonare, ore pasti allo 081/5181541 e chiedere di Massimo.

Vendo Sega Mega Drive con un joypad, la cartuccia Sonic a L. 150.000 e le seguenti cartucce: Jungle Strike a L. 70.000, Splatter House a L: 35.000, Streets of Rage a L. 40.000, MicroMachines II a L. 70.000, Virtua Racing a L. 85.000, Street Fighter II Champion Edition a L. 45.000, Fifa Soccer a L. 50.000 e inoltre vendo un pad professionale da tavolo a L. 50.000. Telefonare allo 0331/881347 e chiedere di Fabio.

Vendo per Super NES le seguenti cartucce: Batman Returns a L: 40.000, The Magical Quest a l. 50.000, Bart Simpson a L. 40.000, The Rocketeer a L. 20.000. Telefonare allo 0321/475163 e chiedere di Nicola Ventimiglia.

Scambio per Super NES le seguenti cartucce: Secret of Mana, Super Street Fighter II, Dragon Ball Z III, Zelda III. In più vendo un Super Nintendo PAL con due joypad, alimentatore e cavi di collegamento con

Secret Mania II, Crono Trigger, Mario World II, Killer Instinct, Front Mission, Final Fantasy III e altri. Telefonare allo 0187/493421 e chiedere di Emiliano Pratici.

Vendo Neo Geo con sei giochi: Samurai Shodown II, The King Fighters 94, Art of Fighting II, Fatal Fury Special, Trash Rally, Puzzle Bobble a L. 700.000. Telefonare allo 0965/55437 e chiedere di Vincenzo.

Vendo Sega Mega Drive completo di joypad, cavi e James Pond a L. 100.000. Vendo Sega Mega CD con adattatore universale e due CD a L. 400.000. Vendo Menacer con sei giochi a L. 50.000. Vendo i seguenti giochi per Sega Mega Drive: Altered Beast a L. 30.000, Last Battle a l. 30.000, Sonic a L: 50.000, Art Alive a L. 55.000, Chuck Rock a L: 60.000 World of Illusion a L. 55.000, Taz-Mania a L. 50.000, Strider a L. 30.000, André Agassi Tennis a L. 25.000, Golden Axe a L. 30.000, Kid Cameleon a L. 50.000, Golf a L. 40.000, Quackshot a L. 50.000, Moonwalker a L. 50.000, Mortal Kombat CD a L. 80.000. Telefonare, dalle ore 18:00 alle ore 20:00, allo 030/9867017 e chiedere di Nicola.

Vendo le seguenti cartucce per Neo Geo: Soccer Brawl, Cyber Lip, Blue's Journey, Fatal Fury, Art of Fighting, Sengoku, Last Resort, Mutation Nation, Aso II, Magician Lord e View Point a L. 300.000. Telefonare, ore serali, allo 0541/932252 e chiedere di Gianni.

Vendo Master System II plus con tutti gli accessori e trentaquattro giochi a L.600.000 oppure separatamente a L. 5.000 l'uno. Telefonare allo 039/668487 e chiedere di Massimo. Annuncio valido solo per la regione della Lombardia.

Vendo 3DO Panasonic con un joypad, sampler CD e tre giochi: Crash'n Burn, Fifa Soccer, Stellar VII, il tutto a L. 550.000. Telefonare allo 080/762494 e chiedere di Carlo.

Vendo per Super NES USA i seguenti giochi: Secret of Mana e Illusion of Gaia a L. 80.000, Super Mario Kart, Sim City, Soccer Shootout a L. 65.000 l'uno; Street Fighter II JAP, Troddlers, Clue a L. 55.000 l'uno. Telefonare, dalle ore 13:30 alle ore 15:00, allo 0522/972018 e chiedere di Emanuele. Preferibilmente Emilia Romagna e regioni vicine.

Vendo Super Nintendo italiano completo di due joypad, joystick JB King, adattatore universale e le seguenti cartucce: Super Mario World, Donkey Kong Country, Super Mario All Stars, Super Street Fighter II, Super Mario Kart, Parodius, Secret of Mana, Dragon Ball Z 2SB e Ranma 1/2 II a L. 520.000. Telefonare allo 0442/22549 e chiedere di Marco.

PELSIA e GAME STORE

MILANO — LUCCA

Tel / Fax: 02-99054422   Tel / Fax: 0583-343644

MILANO: C.so Milano, 12 c/o Learfin - 20051 LIMBIATE (MI)
LUCCA: Via Borgo Giannotti, 379 - 55100 LUCCA

Il prossimo negozio potrebbe essere il tuo... TELEFONA!

PlayStation

Bastard!	159.000
Blast Chamber	108.000
Broken sword	108.000
Destruction derby 2	Disponib.
Die hard trilogy	108.000
Hard core 4x4	108.000
Int. star soccer deluxe	Telef.
Nba in the zone 2	Telef.
Pandemonium	99.000
Peter sampras tennis	99.000
Project overkill	Telef.
Rage racer 3	149.000
Ranma 1/2	149.000
Reloaded	108.000
Resident evil	99.000
Skeleton warrior	99.000
Soul edge	149.000
Star gladiator	99.000
Street fighter zero 2	106.000
Street racer	108.000
Toshinden 3	Telef.
Tunnel B1	99.000
Winning eleven 97	139.000
X2	106.000
X-com	109.000

PLAYSTATION 2
** SUBITO DISPONIBILE **
VERSIONE PAL
ed UNIVERSALE
cavo scart RGB + joypad e demo
A PREZZO INCREDIBILE !!!

NINTENDO 64

NINTENDO 64
UNIVERSALE + RGB
SUBITO DISPONIBILE
* CON GIOCO A SCELTA *
PreZZo BoMBa !!!

ULTIMI TITOLI NINTENDO 64

Blast Coops	telef.	Mortal komb.tril.	199.000
Cruise in USA	159.000	NBA Hangtime	169.000
Dynamite soccer	telef.	NHL Hockey	249.000
F-Zero	telef.	Perfect striker	159.000
Golden Eye 007	telef.	Pilot wings	disponib.
Killer instinct gold	offerta	Rave limit	telef.
King of pro baseball	229.000	Star fox 64	telef.
Mario 64	offerta	Star wars	disponib.
Mario kart 64	telef.	Wave race	189.000

!!! DISPONIBILI !!!
Adattatore universale per ULTRA 64
Joypad EDIZIONE LIMITATA
Memory card 64
64DD (disk drive)

SEGA SATURN

Alien trilogy	69.000
Dark saviour	129.000
Daytona remix	offerta
Dragon force	124.000
Enemy zero	159.000
Fighter mega mix	129.000
Gundam 2	129.000
Manx TT	disponib.
Nights	79.000
Rayman	69.000
Sega rally	99.000
Sim city 2000	offerta
Tomb raider	119.000
Tunnel B1	119.000
Virtua cop 2	129.000
Virtua on	119.000
World wide soccer	offerta

SATURN
SUPER OFFERTA
CON QUATTRO GIOCHI
A PREZZO INCREDIBILE
CHIAMA SUBITO !!!

DISPONIBILI
ACCESSORI E GIOCHI P
TUTTE LE CONSOLES
MEGADRIVE
SUPER NINTENDO
GAME BOY
GAME GEAR
3DO ...

IMPORTAZIONE DIRETTA JAPAN - USA - HONG KONG - INGHILTERRA
SONO DISPONIBILI CONSOLES E GIOCHI USATI DI OGNI GENERE !!!
** RIPARIAMO E MODIFICHIAMO LA TUA CONSOLE **IN GIORNATA** !!! **
VALUTIAMO, VENDIAMO O PERMUTIAMO IL TUO USATO (anche computers PC) CHIAMA SUBITO
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA * **GARANTITA** * IN 24 / 36 ORE

PREZZI IVA INCLUSA

CONTROL YOUR CONSOL

Volete conquistare la gloria e innalzarvi così nell'olimpo dei veri videogiocatori? Vorreste fare conoscere al mondo che questo o quel trucco lo avete scoperto proprio voi? Vi piacerebbe essere ricchi e famosi (forse sto un po' esagerando)? Ebbene, tutto quello che dovete fare è scoprire un trucco e inviarlo al seguente indirizzo: Xenia Ed. - Console Mania - Control Your Console - *nome della console per cui il trucco è stato scoperto* - 20101 Milano; al resto, ovviamente, ci penso io...

Dave

N64 BUSTERS

KILLER INSTINCT GOLD
Il vostro più recondito desiderio è quello di impersonare Gargos? Bene, allora non dovete fare altro che recarvi nella schermata di selezione dei personaggi e digitare Z, A, R, Z, A, B. Se tutto è stato eseguito correttamente dovreste poter ascoltare una bella risatina... In più, se amate gli arcobaleni e vi piace essere variopinti, provate a inserire, sempre nella schermata di selezione dei personaggi, Z, B, A, Z, A, L. Ora disporrete di tutti i colori che vorrete.

MARIO KART 64
Vi piacerebbe misurarvi con il vostro alter-ego? Ebbene, tutto quello che dovete fare è recarvi nel percorso di Luigi e portare a termine la gara in meno di 1:52 (es: 1:51). Se ce la farete potrete disputare la tanto agognata gara con il vostro doppio. PS: una volta realizzato il trucco con successo, non avrete più bisogno di eseguirlo di nuovo, verrà infatti memorizzato. In più, per la vostra gioia, altri simpatici trucchetti:
Tracciati Specchiati: Conquistate la gold cup 150cc in tutte 4 le coppe e potrete gareggiare in una nuova classe oltre a 50, 100 e 150: le piste saranno specchiate (non al contrario)
Ghost Mode contro la CPU: nel time attack mode nei circuiti di Luigi e Mario (il primo e l'ottavo) se scenderete sotto un certo tempo (1.47 per Luigi e 1.26 per Mario) potrete gareggiare contro dei fantasmi di Luigi e Mario controllati dalla CPU). Grazie a Simone Zanardi per la collaborazione...

PSX BUSTERS

TIME COMMANDO
Eccovi, tutte per voi, le password di questo simpatico videogioco...
Livello 2: ZNLWQLDK
Livello 3: RXCTQNCB
Livello 4: DYVGHZID
Livello 5: HYUGEVNE
Livello 6: QBQBZSEQ
Livello 7: BDKXAUKC
Livello 8: HIOZWOCB
Livello 9: YLAYFWJE
Grazie mille a Claudio Moro e Roberto Grazini

ANDRETTI RACING
Inserite le parole "GO BEARS!" per poter disporre delle migliori vetture.

ASSAULT RIGS
Digitate i seguenti codici durante le vostre partite, senza inserire la pausa:
Tutte le armi: sinistra, destra, sinistra, sinistra, destra, sinistra, destra, destra, alto, basso, alto, alto, basso, alto, basso, basso
Invincibilità: sinistra, X, sinistra, X, sinistra, sinistra, X, destra, X, destra, X, X

BLACK DAWN
Ecco a voi alcune combinazioni di tasti che potrebbero anche tornarvi utili...
Per cambiare il tipo di arma: select, L2, select, R2, select, select, select.
Combinazione a sorpresa: select, L2, select, R2, quadrato, quadrato, quadrato, cerchio.
Tutte le armi: select, L2, select, R2, L1, L2, R1, L1.

LONE SOLDIER
Premete semplicemente pausa ed inserite le seguenti combinazioni di tasti:
God mode: alto, sinistra, cerchio, triangolo, alto, sinistra.
Passaggio al livello successivo: basso, destra, cerchio, triangolo, basso, destra.
Tutte le armi disponibili: destra, basso, cerchio, triangolo, alto, destra.

SATURN BUSTERS

MYSTERIA
Non tutti lo sanno, ma è possibile visitare una città segreta di nome Batlum, che potrete accedere solo ed esclusivamente con il White Ray: per raggiungerla dirigetevi in volo verso ovest, questo finché non scorgerete una città con una costruzione di pietra. A questo punto atterrate nella zona sopraccitata (per fare questo premete "A" mentre l'ombra dell'uccello su cui state volando si trova in corrispondenza con la città). Presso Batlum potrete trovare varie armi e combattere in un'arena speciale.

COLLEGE SLAM
Vi piacerebbe poter utilizzare alcune squadre normalmente nascoste? Ebbene, nella schermata dei titoli premete in successione sinistra, alto, B, basso, alto, destra, C.

CONGO
Durante il sesto giorno, troverete una locazione nella parte alta della mappa che possiede un'entrata segreta; dopo aver sconfitto lo scimpanzé svolazzante che si trova nella stanza di mezzo, avrete accesso a tutte le entrate delle varie locazioni. Nella parte più a nord della stanza in cui si trovava lo scimpanzé troverete un passaggio segreto che vi potrebbe condurre alla locazione sopraccitata, anche se non potrete ancora raggiungerla. Per poterci entrare dovrete infatti trovare un altro passaggio segreto che si trova nella parte più a ovest del livello. Il dado dovrebbe essere tratto. Ora divertitevi pure con i vari bonus, tra cui un fatidico continue...

CRYPT KILLER
Premete, nella schermata dei titoli, in successione, sinistra, alto, destra, L, basso, basso/destra, alto, alto, B, A, C in modo che la combinazione sia a tempo (!) con la musica (aiutatevi con il suono del basso). Ora potrete entrare in un menu sonoro altrimenti inaccessibile.

CYBER SPEEDWAY
La visuale è coperta da inutili gingilli che non vi servono a nulla? Ebbene, sappiate che la pressione contemporanea dei pulsanti A, B, C durante il gioco occulterà la strumentistica indesiderata.

DRAGON FORCE
Trucco decisamente inutile questo, visto che non si riferisce al gioco in questione, almeno non in modo diretto: tutto quello che dovreste fare è ascoltare la traccia numero due del Compact Disc su un normale lettore CD. Potrete così ascoltare una piacevole sorpresa musicale.

X-MEN
Trucco che potrebbe tornarvi utile: una volta messo in pausa il gioco durante una partita la pressione di A o C farà apparire un menu segreto di opzioni che vi permetterà di configurare i pulsanti a vostro piacimento.

SUPER NINTENDO BUSTERS

PILOTWINGS
Per la serie "Non è mai troppo tardi per giocare un classico" ecco a voi le password per questo vetusto, ma pur sempre divertente, titolo:
Lezione 2: 985206
Lezione 3: 394391
Lezione 4: 520771
Prima missione in elicottero: 108048
Lezione 5: 400718
Lezione 6: 773224
Lezione 7: 165411
Lezione 8: 760357
Seconda missione in elicottero: 882943
Ringraziamo Roberto da Sassari per questo bel revival...

TOMB RAIDER
LA SOLUZIONE (3ª PARTE)

Il mese scorso vi ho lasciato in balia degli eventi visto che, per motivi di spazio, non sono riuscito a completare l'intero mondo The Monastery. Questo mese riprendiamo il discorso interrotto con il livello The Tomb Of Tihocan che conclude il secondo mondo e ci introduce al terzo, quello del misterioso Egitto che culminerà nella scoperta della Città Perduta...
Buon divertimento!

Andrea "MAO" Della Calce

THE TOMB OF TIHOCAN

Il livello comincia all'interno del tunnel sommerso nel quale vi siete gettati alla fine del livello The Cistern (Foto 1)

e quello che dovete fare è di nuotare fino a che non raggiungete un "crocevia". Qui prendete il tunnel che va verso il basso e tirate la leva, poi prendete il tunnel nella direzione opposta e nuotate fuori dall'acqua: sparate al ratto che vi attende in superficie e poi tirate l'ennesima leva (Foto 2).

Giratevi a destra e prendete la porta davanti a voi, non prima però di avere equipaggiato una bella arma da fuoco perché oltre vi attende un bel coccodrillo, al quale dovrete, ovviamente, sparare.

Salite le scale, giratevi in direzione della passerella più vicina e saltateci sopra, poi giratevi a sinistra e arrampicatevi nuovamente, dopodiché saltate velocemente verso la colonna davanti a voi per non venire infilzati dai dardi che vengono sparati dai muri (Foto 3)!

Una volta raggiunto il piccolo tunnel in cima, premete l'interruttore (Foto 4)

e buttatevi di sotto, pronti per una bella nuotata: recuperate nell'alcova sottostante uno Small Medipack. Salite sul blocco bianco, raggiungete la fine del corridoio e gettatevi nuovamente in acqua, nuotate verso il basso e tirate la leva poi tornate in superficie e pren-

ete una bella boccata d'aria per ripristinare il relativo indicatore: immergetevi ancora e atevi trascinare dalla corrente del tunnel e quando raggiungete la fine di questo, emergete, sparate al ratto, poi tirate indietro il blocco per una volta verso l'acqua. Arrampicatevi su questo blocco e aggrappatevi alla passerella sopra di voi, giratevi e saltate sulla piattaforma successiva, ruotate a destra e saltate sul blocco nella zona buia, arrampicatevi ancora e poi saltate in avanti. Potrete ora salvare la vostra posizione al Save Beacon.

Fate attenzione perché il solito rompiscatole di avventuriero farà la sua apparizione (Foto 5)

appena varcherete la porta di destra e per il momento potrete solo intimidirlo sparandogli per farlo scappare. Scendete lungo il corridoio della porta a destra e fate attenzione alla trappola: attraversate la "tagliola", scendete le scale e sparate al coccodrillo. Continuate finché non arriverete all'interno di una stanza che cela il primo segreto del livello: per aprire la porta che si trova nell'angolo in alto a destra (Foto 6)

rispetto alla vostra posizione di arrivo (giù dalle scale) dovete camminare su tre piastrelle facilmente riconoscibili a causa delle texture differenti per loro utilizzate. Una volta che avrete camminato su tutte e tre le pedane la porta si aprirà rivelando un passaggio ma, prima di addentrarvi, raccogliete le munizioni per le Magnum e i due caricatori per il fucile.

Appena avrete messo un piede all'interno della nuova stanza, giratevi e guardate verso la porta, saltate verso sinistra e continuate a saltare verso l'alto finché non raggiungete una zona che rappresenta il primo segreto: qui troverete un Large Medipack e delle simpaticissime munizioni per lo Shotgun (Foto 7).

Tornate sui vostri passi facendo molta attenzione alla tagliola che avete attraversato poco prima e ritornate nella stanza dalla quale siete venuti. Saltate verso l'alcova dalla quale esce la lama e raccogliete le munizioni per il vostro fucile, poi saltate e aggrappatevi all'ingresso della porta di sinistra, poi arrivate sull'orlo del baratro (che conduce alla stanza precedente) poi, dopo esservi girati verso la porta, lasciatevi cadere all'indietro e aggrappatevi subito al crepaccio nel muro (Foto 8).

Proseguite spostandovi verso destra e poi salite appena in prossimità di un nuovo corridoio che dovrete percorrere fino in fondo e tirate la leva che allagherà la stanza. Gettatevi in acqua e salite in prossimità delle piccole scale che affiorano, sparate al ratto e fatevi l'ennesimo tuffo e nuotate finché non raggiungete una nuova stanza. Sparate al coguaro (Foto 9),

correte verso i tunnel in fondo e tirate la leva (Foto 10), dopodiché salvate la vostra posizione al Save Beacon.

Da qui saltate verso l'alto e sparate alle scimmie che vi aspettano sopra, poi saltate e arrampicatevi: fronteggiate il crepaccio alla sinistra del cancello, arrampicatevi, andate verso destra e tiratevi su. Attraversate il cancello e recuperate la chiave d'oro e il Large Medipack (Foto 11).

Ritornate al Save Beacon ed entrate nel tunnel vicino, poi usate la chiave appena raccolta sulla serratura (Foto 12):

attraversate il nuovo corridoio e saltate sulle piattaforme galleggianti, raccogliete lo Small Medipack ed entrate nella stanza con i geroglifici per terra. Spostate all'indietro il blocco nel muro per due volte, in modo tale che si collochi su una lastra che fa aprire una delle porte, poi girate l'angolo e sparate a una scimmia: dietro la porta dalla quale è uscito l'animale si celano delle munizioni per le Magnum e per il fucile. Tornate al blocco e spostatelo indietro ancora per due volte in modo che vada a coprire un'altra iscrizione sul pavimento, sparate a un'altra scimmia e raccogliete le munizioni per lo Shotgun nella stanza.

Fate ritorno al blocco e questa volta, invece di spostarlo, arrampicatevici sopra e raggiungete la porta bianca che sta di fronte a voi. Superate la trappola uguale a quella che avete incontrato durante la scoperta del primo segreto e poi raccogliete la chiave arrugginita e il Medipack (Foto 14).

Tornate nello stanzone principale, spostate il blocco su un'altra lastra e arrampicatevici subito sopra per sparare ai ratti che nel frattempo avranno infestato la stanza.

Entrate nella stanza dalla quale sono provenuti i topi e raccogliete lo Small Medipack. Spostate ora il blocco sull'ultima lastra che vi rimane, dopodiché correte nella nuova stanza e raccogliete la seconda Rusty Key (Foto 15).

CONTROL YO

Ora andate verso l'angolo dal quale siete venuti la prima volta e usate le due chiavi appena rinvenute sugli appositi lucchetti (Foto 16),

poi salvate la vostra posizione al Save Beacon. Prima di buttarvi lungo lo scivolo naturale che vi si para innanzi, dovreste sapere che lungo questa discesa si trova il secondo segreto del livello: per raggiungerlo dovrete cominciare la discesa e saltare subito verso destra e continuare a tenere premuto alto e salto, dovreste riuscire a raggiungere la zona che ospita il segreto. Prima però, bisogna affrontare l'ennesima sequenza di salti calibrati visto che per arrivare dall'altro lato della stanza ci sono delle piattaforme pericolanti sulle quali si deve passare. Appena giunti nella nuova stanza, spostatevi camminando in prossimità del bordo, giratevi in modo tale che il profilo sinistro di Lara sia rivolto verso la porta e spiccate velocemente dei salti nelle seguenti direzioni: destra, avanti, destra, destra, destra, indietro e destra: se avete fatto tutto come si deve potrete raccogliere in tranquillità le munizioni per l'Uzi e per le Magnum.

Tornate da dove siete venuti e finalmente gettatevi senza troppi pensieri in acqua, nuotate velocemente in direzione del primo appiglio visibile, uscite e sparate al coccodrillo, poi entrate nel tunnel e scalate la stanza fino in cima. Fatevi scivolare per raggiungere un'altra passerella, poi giratevi a destra e scivolate ancora, ma in prossimità della fine, spiccate un salto in avanti e arrampicatevi: giunti in cima tirate la leva dell'interruttore e poi buttatevi in acqua.
Nuotate finché non arrivate in prossimità di un grosso tempio, continuate a nuotare leggermente spostati sulla destra e cercate un tunnel poco visibile (Foto 18)

e poi, giunti nella nuova stanza, salvate la posizione al vostro Save Beacon.
Tirate la leva e buttatevi ancora in acqua, poi emergete davanti al tempio: preparatevi un'arma e passate vicino alle due statue ai lati della porta. Improvvisamente, una di queste si animerà (Foto 19)

comincerà a sparare palle di fuoco al vostro seguito. Se riuscirete a farla fuori (è consigliato l'uso dello Shotgun), potrete salvare la posizione a un nuovo Save Beacon che ivi si cela. Bene, a questo punto non vi rimane altro da fare che entrare nel tempio e prepararvi ad affrontare quel rompiscatole di Pierre che vi ha tediato fino a poco prima. Per devastarlo, è vivamente consigliato l'impiego delle Magnum (Foto 20).

Quando avrete finalmente fatto fuori il buon vecchio Pierre, potrete ispezionare il cadavere per venire in possesso di un pezzo dello Scion, delle munizioni per le Magnum e una chiave d'oro.
Arrampicatevi sulla passerella che sta sopra la vostra testa e recuperate il Large Medipack e i due caricatori per le Magnum, poi usate la chiave sull'apposita serratura e leggete i geroglifici. Avrete terminato il mondo The Monastery e la prossima tappa è nientepopodimenoche l'Egitto (Foto 21)!

EGYPT

THE CITY OF KAHMOON

[...baby don't you wanna go... NdAlex].
Da dove cominciate, correte in avanti e gettatevi nel pozzo. Girate a sinistra e saltate nel tunnel vicino al blocco scuro. Premete l'interruttore (Foto 22)

per aprire una porta alle vostre spalle. Buttatevi fuori dal tunnel ed entrate nella porta, poi andate verso il blocco e spostatelo indietro per tre volte: saltate nel tunnel appena scoperto e raccogliete le munizioni per le Magnum e lo Small Medipack (Foto 23).

Uscite e arrampicatevi sul blocco che avete spostato, andate dietro a un secondo blocco e spostatelo una volta, poi spingete l'altro blocco in modo tale da avvicinarlo il più possibile al muro opposto come indicato dall'immagine (Foto 24).

Arrampicatevi sulla colonna e aggrappatevi a un crepaccio nel muro, scivolate verso destra e arrampicatevi in una nuova caverna. Sparate alla pantera (attenzione che queste sono più coriacee di coguari e leoni messi insieme!). Girate a sinistra e tiratevi su tramite l'appiglio nel muro, raccogliete il caricatore per le Magnum e lo Small Medipack e scivolate lungo il costone. Raggiungete l'entrata della sfinge e sparate alla mummia che apparirà di lì a poco.

Girate a destra e tuffatevi nello specchio d'acqua: sul fondo troverete due caricatori per le Magnum. Tornate in superficie e risalite nella zona che presenta delle palme, poi arrampicatevi sulla colonna più in alto, correte e andate a sinistra. Prendete una lunga rincorsa e spiccate un bel salto verso la colonna più alta, raccattate le munizioni per lo Shotgun e buttatevi in acqua. Uscite e andate verso la zampa sinistra della sfinge, arrampicatevi e passate dietro la testa, dove troverete delle munizioni per il fucile, la Sapphire Key (Foto 25)

25

e potrete salvare anche la posizione al Save Beacon.

Scendete e andate in direzione del blocco che si trova tra le zampe della sfinge, poi spingetelo indietro per due volte. Entrate nel tunnel nascosto dal blocco e usate la chiave appena rinvenuta nell'apposita serratura (Foto 26)

26

e aprite la porta a lato.

Attraversatela e correte in fondo al tunnel e, quando sarete giunti in una nuova stanza, scendete a destra e raccogliete lo Small Medipack. Saltate in avanti verso l'appiglio successivo e sparate alla pantera, poi proseguite fino al Save Beacon.

Sparate al coccodrillo, lasciatevi cadere e seguite il corridoio fino a quando non incontrate un Large Medipack. Ritornate nella stanza e salite sulla rampa poi, quando il macigno rotola nella vostra direzione, spostatevi con un bel salto laterale, poi correte in direzione del macigno, girate a destra e seguite il corridoio scuro: arrampicatevi fino in cima e raccogliete il Large Medipack e le munizioni per le Magnum e avrete scoperto il primo segreto. Tornate indietro e buttatevi nella pozza che sta nell'angolo. In fondo alla piscina, tirate la leva (Foto 27)

27

per aprire la porta e seguite il tunnel finché non emergete in una stanza. Sparate al coccodrillo nell'acqua, poi andate verso la passerella vicino al cancello e arrampicatevi. Spostate il blocco di cemento per due volte in avanti e salvate la vostra posizione.

28

Girate a sinistra e gettatevi sulla passerella sotto la porta, tiratevi su e correte lungo le scale

29

all'interno della stanza. Salite nel tunnel e premete l'interruttore. Fate ritorno al Save Beacon e spostate indietro il blocco per due volte (Foto 30),

30

poi una volta in avanti lungo la passerella vicino all'acqua. Saliteci sopra e saltate in direzione di un altro blocco che dovrete spostare in avanti: sparate alla mummia animale, entrate nella stanza e premete l'interruttore. Tornate al blocco e spostatelo indietro due volte, scalatelo, saltate in direzione della passerella dorata ed entrate attraverso il buco nel soffitto (Foto 31).

31

Giunti nella nuova stanza, premete l'interruttore, correte verso il gong argentato e saltate in diagonale per raggiungere il lato opposto della stanza. Raccattate le cartucce delle Magnum, lasciatevi scivolare lungo la discesa, prendete lo Small Medipack (Foto 32)

32

e andate a destra, correte e saltate sulla zampa della sfinge, poi andate in direzione della passerella bluastra. Correte sulla piccola rampa a destra e saltate in direzione di una passerella di fronte a voi: tiratevi su, raccogliete le munizioni per l'Uzi e avrete scoperto anche il secondo segreto. Ora tornate indietro verso la parte bassa del tempio e buttatevi nel buco che circonda la statua del gatto: prendete la porta della stanza che presenta un buco nel pavimento, raccogliete le munizioni per le Magnum, poi gettatevi nel buco e salvate la posizione al Save Beacon.

Da qui guardate in basso e sparate alle pantere che vi fanno la posta, giratevi e saltate verso la passerella sulla quale si trovano le munizioni per le Magnum, raccoglietele, ma non premete assolutamente l'interruttore altrimenti non potrete raggiungere il terzo segreto di questo livello. Lasciatevi cadere sul pavimento oscuro e sparate ad altre pantere che saranno uscite dalle nicchie che ospitano due bei Large Medipack. Arrampicatevi sulla colonna nascosta nelle ombre e raggiungete il ponte: invece di andare per il corridoio illuminato, attraversate il ponte e salite sul lato sinistro della colonna. Sparate alle pantere e poi spiccate un bel salto nell'alcova di sinistra dove troverete delle munizioni per lo Shotgun e il terzo segreto.

Tornate verso il ponte e attraversate il corridoio illuminato, sparate alla mummia quadrupede e andate a destra, arrampicatevi

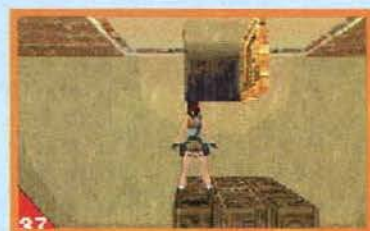
CONTROL YO

sul corridoio successivo e seguitelo fino a raggiungere una colonna: arrampicatevi su questa e troverete una seconda Sapphire Key (Foto 33), correte verso la collina ed entrate in una nuova stanza. Qui dovrete saltare per tre volte su altrettante passerelle (Foto 34)

e raccogliere le munizioni per le Magnum, giratevi a sinistra e saltate sulla passerella, premete l'interruttore e ripercorrete al contrario il percorso: lasciatevi cadere su uno scivolino, usate la Sapphire Key sull'apposita serratura e avrete terminato il livello.

THE OBELISK OF KAHMOON

Da dove cominciate entrate nella porta, girate a destra e saltate sulla collina sabbiosa. Saltate a sinistra in un corridoio, seguitelo fino a che non giungete in una grande stanza con quattro colonne e andate verso il blocco all'estrema destra. Spostatelo indietro per tre volte e in avanti per una, sotto la porta dorata. Correte nel tunnel che era ostruito dal blocco e sparate alla pantera, poi prendete lo Small Medipack. Ritornate nella stanza delle colonne e spostate il blocco di sinistra a sinistra una volta, poi buttatevi in acqua (Foto 35). Seguite il tunnel finché non giungete in un'altra stanza, uscite e sparate ai coccodrilli che bazzicano da quelle parti. Rituffatevi nella piscina e raccogliete le munizioni per le Magnum, quelle per lo Shotgun (Foto 36)

e la Sapphire Key. Tornate nella stanza con le colonne e andate nell'angolo: usate la Sapphire Key sulla serratura apposita e tornate nella stanza principale: la porta dorata si sarà finalmente aperta (Foto 37) e voi potrete salvare la vostra posizione al Save Beacon. Salite le scale e fate fuori la mummia gatto (Foto 38), seguite il corridoio e premete il pulsante per abbassare un ponte che vi permetterà di raggiungere l'Occhio di Horus (Foto 39).

Lasciatevi cadere sul pavimento sottostante al ponte e prendete le munizioni per il fucile, buttatevi in acqua e prendete quelle per le Magnum, poi risalite in superficie e prendete la strada opposta alla porta dorata. Scivolate lungo la rampa e uccidete le due pantere, poi salite gli scalini sulla parte opposta della stanza e saltate su una passerella di pietra. Voltatevi e saltate su un'altra passerella di pietra, giratevi ancora e saltate nuovamente su un'altra piattaforma che si trova proprio sopra la prima e continuate di questo passo fino a quando non sarete obbligati a saltare sulla colonna più alta della stanza (Foto 40) vicino alla quale si trova anche un Save Beacon.

Salite le scale e sparate alla mummia, poi scendete e andate nell'angolo a destra sulle piante, premete l'interruttore e proseguite per la passerella alla sinistra di questo. Lasciatevi cadere e raccogliete i caricatori per le Magnum e lo Small Medipack. Fate ritorno alla scalinata e correte fino in cima, poi andate a sinistra e gettatevi nel buco sul pavimento (Foto 41) e, dopo che avrete fatto un lungo volo lungo la rampa, correte a destra e arrampicatevi in un'alcova, sparate alla pantera e poi premete l'interruttore.

Ritornate nella stanza precedente e salite metà della nuova scalinata giratevi a sinistra e saltate verso la piattaforma con le munizioni dello Shotgun sopra. Saltate nuovamente sulla scalinata e andate avanti ancora un po', lasciatevi cadere sulla passerella sottostante e salvate la posizione.

Giratevi ed entrate nella porta, andate a sinistra e saltate in direzione della pedana recintata, seguite il sentiero e raccogliete l'Ankh (la croce egizia). Tornate alla piattaforma e superate la porta, poi prendete il Large Medipack e premete l'interruttore in cima alle scale, scendete e girate a sinistra, seguite la grande scalinata e in cima girate a destra: saltate in direzione della crepa nel muro, spostatevi a destra e lasciatevi cadere su di una nuova piattaforma. Girate l'angolo e gettatevi sulla piattaforma sottostante, prendete il corridoio e premete l'interruttore, tornate indietro e salite le scale a destra. Sparate alla mummia e premete l'interruttore vicino al gong per fare abbassare un terzo ponte, raccogliete lo Small Medipack e premete l'altro interruttore (Foto 42).

Entrate nella porta e scendete le scale, poi camminate in prossimità delle colonne vicino al bordo della piattaforma: prendete una bella rincorsa e saltate sulla colonna di pietra al centro della stanza, ma fate attenzione perché è molto difficile e potrebbe richiedervi un paio di tentativi (Foto 43).

Dietro il gong bianco che si vede anche dalla foto si celano un Large Medipack e due caricatori per l'Uzi che rappresentano il secondo segreto.
Giratevi a destra e lasciatevi cadere sulla piattaforma sottostante, poi girate a sinistra ed entrate nella porta con la piattaforma verde: salite la scalinata fino in cima e aggrappatevi alla crepa nel muro, continuate a destra e tiratevi su appena possibile. Giratevi a destra e saltate sulla piattaforma con la colonna. Entrate nel tunnel segreto e raccogliete il Large Medipack e le munizioni per le Magnum.
Tornate al punto in cui siete saliti dalla crepa nel muro e correte lungo il corridoio illuminato, scendete di due piattaforme e alla seconda rimanete aggrappati. Spostatevi a destra e lasciatevi cadere, poi continuate di questo passo fino a quando non vedrete due belle mummie che vi aspettano, sparate per farle fuori e salvate la posizione al Save Beacon che si trova in alto a sinistra.
Girate a sinistra e premete la leva in fondo al corridoio che attiva l'ultimo ponte. Riarrampicatevi fino a raggiungere la piattaforma verdastra, entrate nella porta e continuate dritti per raccogliere da terra lo Scarabeo. Fate due passi indietro e saltate sul ponte alla vostra sinistra in modo tale da potere recuperare il quarto e ultimo artefatto, il Seal of Anubis. Ora potete finalmente gettarvi in acqua e percorrere il tunnel dietro alla porta che avete appena aperto: raccogliete le munizioni per le Magnum e lo Shotgun (Foto 44)

oltre allo Small Medipack. Tornate a prendere un po' d'aria in superficie, poi ritornate sotto e raccogliete gli altri oggetti che incontrerete lungo il tragitto. Uscite dall'acqua e sparate alla mummia a quattro zampe (la mummia, non voi...), arrampicatevi sulla passerella dietro il Save Beacon e raccogliete i caricatori per le Magnum. Salvate la posizione e salite le scale nell'angolo a sinistra. Sparate alla mummia e proseguite, raccogliete il Large Medipack e saltate sulla scalinata. Raggiungete la cima poi buttatevi nella porta per tornare nella stanza della sfinge. Andate verso il pilastro con i quattro spazi per i simboli (Foto 45)

e piazzateli per fare e aprire la porta che conduce al termine del livello.

THE SANCTUARY OF THE SCION

Una vera rottura questo livello, ma almeno qui potrete venire in possesso dell'arma più letale dell'intero gioco: l'Uzi che state aspettando da tempo (finalmente tutte le munizioni raccattate nei livelli precedenti serviranno a qualcosa...).
Prendete le munizioni per le Magnum e correte lungo la lunga scalinata, sparando alle tre mummie che appariranno di lì a poco. Raccogliete altre munizioni per le Magnum e andate avanti nella nuova stanza, correte, andate a destra e scivolate lungo la rampa: uccidete la simpatica mummia e raggiungete il muro più illuminato che si trova nel centro della stanza. Arrampicatevi verso destra e continuate fino a che non trovate una crepa nel muro: appendetevi a questa e scivolate verso destra fino in fondo e lasciatevi cadere sulla roccia sottostante. Girate a destra e arrampicatevi su tre scalini, saltate sulle varie colonne per raggiungere una nuova passerella, raccogliete le munizioni per le Magnum e camminate sull'orlo: saltate in avanti tre volte e premete l'interruttore (Foto 46).

Ora giratevi e sparate al nuovo tipo di mostro che dovete affrontare, il demone alato (Foto 47).

Giratevi a sinistra e saltate sulla passerella con le cartucce per il fucile, giratevi ancora a sinistra e saltate sulla piattaforma successiva sulla quale troverete altre munizioni.
Oltrepassate la trappola indenni e prendete lo Small Medipack, continuate lungo il sentiero e saltate verso l'interruttore (Foto 49).

Sparate a un altro volatile: scendete usando le rampe sottostanti e andate verso la sfinge al centro della stanza. Salite usando i blocchi scavati nella pietra e salvate la posizione al Save Beacon (Foto 48).

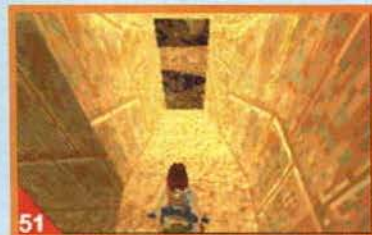
Entrate nello stretto passaggio alla sinistra della sfinge e seguite il passaggio finché non arrivate a una lunga rampa: prima di lasciarvi scivolare giù, giratevi

CONTROL YO

di spalle e quando arrivate in fondo aggrappatevi (Foto 50), poi spostatevi a sinistra, lasciatevi cadere e raccogliete il caricatore per

50

le Magnum: fronteggiate il muro e arrampicatevi lungo le piattaforme davanti a voi fino ad arrivare in cima, scivolate lungo la rampa e tuffatevi in acqua e sul fondo troverete una Gold Key.

Uscite dall'acqua e ritornate in cima alle scale, girate a sinistra e lasciatevi scivolare lungo la rampa e, arrivati in fondo, spiccate un salto per raggiungere il ponte davanti a voi (Foto 51). Usate la Gold Key sulla serratura per aprire la porta alle vostre spalle e

51

sparate al centauro che vi attende dall'altra parte.

Raccogliete lo Small Medipack e il primo Ankh sull'altare (Foto 52). Usate il Save Beacon e salvate la vostra posizione.

52

Buttatevi in acqua e ripercorrete al contrario la strada che conduce alla stanza della sfinge e tornate ad arrampicarvi sulla colonna illuminata davanti alla sfinge. Fronteggiando il muro, dovete compiere dei salti a sinistra fino a quando non si sarà raggiunta una zona sabbiosa (e non rocciosa). Continuate fino a un muro, spostatevi un po' a sinistra, saltate sulla piattaforma successiva: giunti in fondo, saltate sulla piattaforma di sopra, girate a sinistra, arrampicatevi nuovamente e saltate sulla passerella rocciosa. Seguite il sentiero e arrampicatevi per salvare la posizione al Save Beacon (Foto 53).

53

Correte nel corridoio illuminato e girate a destra, premete il blocco in avanti e girategli dietro, salite su questo e poi su una passerella. Sparate a un centauro, raccogliete uno Small Medipack e un secondo Ankh. Uscite e andate a destra, scivolate lungo la rampa e raccogliete il Large Medipack. Girate a sinistra e saltate sulla schiena della sfinge, sparate alla mummia, arrampicatevi e raggiungete un'apertura dietro la testa della statua (Foto 54).

54

Inserite gli Ankh recuperati in precedenza nei buchi appositi (uno si trova in alto come vedete nella Foto 55).

55

Se adesso andate avanti un po' in diagonale, e guardate in basso, dovreste vedere delle munizioni sospese a mezz'aria (Foto 56).

56

Spiccate un bel salto e raggiungete la piattaforma invisibile, sulla quale si trovano delle munizioni e, finalmente, il potentissimo Uzi! Siccome questo salto richiede una discreta precisione oltre che un buon colpo d'occhio, può succedere che vi ritroverete a ripeterlo più volte. In caso non riusciate a prendere l'Uzi non preoccupatevi perché lo potrete raccogliere nel livello successivo.

Se siete saltati sulla piattaforma invisibile (Foto 57), spiccate un altro salto sulla parete opposta, giratevi e uccidete i due demoni

57

volanti, poi raggiungete il suolo e correte in direzione della porta che si trova tra le braccia della sfinge e buttatevi in acqua: raccogliete le munizioni per Uzi e fucile e nuotate sul fondo fino a raggiungere una statua. Prendete il tunnel che si trova vicino ai piedi e una volta dentro tirate la leva (Foto 58).

58

Uscite dall'acqua, arrampicatevi sulla colonna più bassa e saltate su una successiva, girate a destra e atterrate su uno scalino più basso. Arrivate in cima a una scalinata e scivolate in una caverna per salvare la vostra posizione.

Sparate al demone volante, fronteggiate la testa di pietra a sinistra e poi calatevi sulla passerella sottostante. Saltate sulla piattaforma alla sinistra della testa, buttatevi in acqua e uscite subito per la strada che si trova sulla strada di destra e premete l'interruttore sul petto della statua (Foto 59).

59

Tornate in acqua ed entrate nel tunnel ai piedi della statua, uscite e seguite il sentiero ricurvo: raccogliete le munizioni per le Magnum, continuate e prendete lo scarabeo. Entrate nella stanza, sparate alle due mummie e al centauro (Foto 60),

usate lo scarabeo nell'apposita serratura che sta nell'angolo che apre un cancello. Entrateci dentro e prendete il Large Medipack e le munizioni per le Magnum. Scendete lungo la rampa e arrampicatevi nel buco per entrare nella stanza dello Scion. Crivellate il vostro vecchio amico Larson (Foto 61),

salite le scale e prendete lo Scion per terminare il livello (Foto 62).

THE LOST CITY

NATLA'S MINES

Nuotate e andate in direzione di una cascata sulla destra (Foto 63),

uscite dall'acqua e passateci attraverso. Seguite il sentiero e premete l'interruttore (Foto 64).

Tornate da dove siete venuti e uscite dall'acqua verso il lato sinistro della barca, correte nel tunnel alla destra delle casse, andate avanti e spostate indietro uno scatolone. Prendete il nuovo tunnel e premete l'interruttore, dopodiché fate ritorno al corridoio dietro la cascate. Seguite il sentiero, arrampicatevi e spiccate un salto su una piattaforma con i cartelli stradali.

Seguite il tunnel in una stanza e proseguite oltre questa: qui spostate per due volte la cassa di legno indietro, saliteci sopra (Foto 65),

saltate sul tetto di una delle costruzioni e camminate sul pavimento pericolante per entrarci all'interno. Correte lungo il tunnel e in fondo premete un pulsante per fare allontanare la nave dal porticciolo nella caverna dalla quale avete iniziato.

Andate avanti finché non vi ritroverete nella stanza precedente e andate verso la porta di legno che si aprirà non appena vi avvicinerete. Saltate velocemente in avanti e, prima che il secondo masso che cade dalla rampa alla vostra destra vi ostruisca il passaggio, correte e prendete il tunnel nell'angolo a destra. Seguite il tunnel, raccogliete il primo fusibile (Foto 66),

andate a sinistra e salvate la posizione. Correte in alto finché non farete scattare il meccanismo che fa rotolare un macigno verso di voi, correte indietro e girate a sinistra, salite sulla collina e fate ritorno nella stanza con le cabine. Ritornate sulla passerella con i segnali stradali e tuffatevi in acqua per fare nuovamente un salto nella prima stanza: salite sulla sezione scura della barca (Foto 67).

Saltate verso l'altra sponda dove ci sono le casse e prendete il corridoio riconoscibile perché ivi sono cosparse delle casse della Natla.

Spostate indietro la cassa scura (Foto 68), e

poi spostatela nuovamente in avanti da un lato per scoprire un'altra cassa.

Quando avrete liberato il passaggio, premete l'interruttore e fate ritorno al tunnel alla destra delle casse nella zona d'attracco. Spostate un'altra cassa della Natla in avanti due volte e saliteci sopra, arrampicatevi nel buco e premete l'ennesimo interruttore. Prendete le munizioni per l'Uzi e correte lungo il corridoio per arrivare in una nuova stanza e raccogliete il secondo fusibile.

Tornate nella camera con la struttura in vetro (dietro alla cascatella), prendete la porta a sinistra e correte finché non raggiungete un incrocio (Foto 69).

Prendete il sentiero di sinistra e premete l'interruttore, tornate indietro e prendete il terzo fusibile. È ora di dare un senso ai fusibili raccolti finora e per farlo non dovrete fare altro che inserirli negli appositi scomparti che si trovano all'interno della cabina di vetro nella stanza precedente (Foto 70).

CONTROL YO

Salvate la posizione, entrate nella cabina che avrete fatto schiantare al suolo e raccogliete le pistole (Foto 71).

Salite sul tetto della cabina e saltate verso il tunnel, arrampicatevi su una passerella e correte in avanti. Quando arriverete su un pannello di legno, giratevi su voi stessi e camminate all'indietro. Appena la trappola si azionerà, premete il tasto per aggrapparvi (foto 72) e rimanete lì finché la botola non si sarà richiusa, poi issatevi e proseguite verso il muro: arrampicatevi per raggiungere la piattaforma segreta e raccogliete le munizioni per Uzi e Shotgun. Avete scoperto il primo segreto!

Tornate indietro al tunnel e proseguite nella direzione opposta dalla quale siete venuti la prima volta: lasciatevi cadere e salvate la posizione. Entrate nella stanza successiva e sparate al bamboccio che vi ha rubato le Magnum (Foto 73) e, dopo che lo avrete fatto secco, recuperatele.

Allineatevi con il pulsante davanti a voi, prendete la rincorsa e saltate: cadrete sulla roccia sottostante alla quale dovrete aggrapparvi per non finire nella lava (Foto 74).

Spostatevi verso destra e lasciatevi cadere su una passerella e andate a destra seguendo il corridoio che conduce in una stanza completamente piena di lava. Arrampicatevi sulla prima colonna e continuate così fino a quando non avrete raggiunto l'altro lato della stanza. Correte subito in avanti per non finire schiacciati dal masso, poi spingetela indietro e saliteci sopra: entrate nella zona segreta e raccogliete il Large Medipack e le munizioni per l'Uzi.

Correte lungo il tunnel e lasciatevi cadere di spalle lungo la rampa, aggrappatevi una volta in fondo e calatevi sulla piattaforma sottostante.

Entrate nella stanza con le casse di dinamite (TNT) e spostate quella più scura nell'altra stanza (Foto 75).

Salite sulla cassa e correte lungo il nuovo tunnel per salvare la posizione al Save Beacon. Correte sulla cima della collina e arrampicatevi su una piattaforma, poi su quella successiva a destra, attendete che un masso esca (Foto 76) e poi saltate verso il nuovo tunnel, in fondo al quale dovrete tirare una leva. Tornate nella stanza in cui avete trascinato la cassa di dinamite e prendete la porta che conduce in una nuova stanza con molte colonne. Fate attenzione al teppistello sullo skateboard, visto che è equipaggiato con le vostre mitragliette, seccatelo e recuperatele (Foto 77).

Raccogliete le tre cartucce per gli Uzi e cercate un buco nel pavimento con dell'acqua e buttatevici dentro, seguite il tunnel e raccogliete lo Small Medipack, il Large Medipack e le munizioni per l'Uzi: avete trovato il terzo segreto!

Tornate in superficie e correte nel corridoio a destra, salvate la posizione ed entrate nella nuova stanza: evitate i macigni e raggiungete la cima, poi correte sulla rampa e arrampicatevi in un'altra stanza.

Arrampicatevi sulla colonna più bassa poi saltate su quella più alta: spiccate un salto dritto e poi tiratevi su (Foto 78),

girate a sinistra e saltate, poi nuovamente a sinistra e ancora un bel salto.

Bene, a questo punto potete girare a destra ed entrare in una nuova stanza, spingere il blocco in avanti per due volte, salire e ripetere l'operazione. Cascate di sotto, spostate il blocco all'indietro e fate ritorno al primo masso, spingetelo, giratevi a sinistra e premete l'interruttore. Giratevi in modo che l'interruttore sia alla vostra destra e correte nell'alcova, girate a sinistra e arrampicatevi, correte fino a un blocco e andate a sinistra. Spingete il blocco ai piedi delle scale una volta e correte velocissimamente per la porta, premete l'interruttore vicino e tornate alla scalinata. Correte fino a giungere a un buco nel pavimento e buttatevici dentro, attraversate le porte e state pronti ad affrontare l'ultimo scagnozzo armato di fucile (il

vostro). Spalmatelo per benino (Foto 79), recuperate il vostro fido Shotgun (non so voi, ma è l'arma che ho usato di meno...), salite in cima alla piramide e poi saltate contro il muro a sinistra per arrivare al tunnel (Foto 80).

79

Premete l'interruttore in fondo, uscite ed entrate nell'edificio dal quale è uscita la guardia e raccogliete il Large Medipack e la Pyramid Key (Foto 81).

80

81

Tornate alle porte della piramide usate la chiave appena trovata per aprirle e terminare il livello.

ATLANTIS

Da dove cominciate (Foto 82), correte in avanti e una sfera sulla sinistra esploderà rilasciando una belva che dovrete fare fuori da debita distanza. Continuate e un'altra sfera esploderà e voi dovrete ammazzare un'altra bestia. Arrivate in fondo alla stanza, fronteggiate la porta e andate a sinistra, salite le scale e raggiungete una stanza con il pavimento costituito da tele.

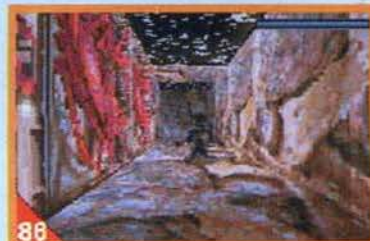
82

Entrate nell'alcova nell'angolo a destra, ammazzate il demone volante e premete l'interruttore. Giratevi e raggiungete una seconda alcova, all'interno della quale si cela un secondo interruttore che dovrete premere. Correte nella parte opposta della stanza in una nuovo corridoio e premete il terzo interruttore sotto le scale. Tornate nella stanza di ingresso ed entrate nella porta centrale, sparate al demone e proseguite fino al bordo della passerella. Lasciatevi cadere di sotto ed entrate nel tunnel (il primo segreto) che ospita un Large Medipack e le munizioni per Uzi e Shotgun. Buttatevi nel buco e correte lungo il corridoio, poi fronteggiate il muro e saltate per aggrapparvi alla crepa (Foto 83), spostatevi a sinistra e lasciatevi cadere davanti al tunnel.

83

Aggrappatevi al bordo e tiratevi su. Correte nel tunnel e premete l'interruttore e raccogliete le due ricariche per l'Uzi. Saltate sul pavimento semitrasparente, spostatevi al limite e saltate sulla piattaforma successiva, arrampicatevi e correte in fondo al tunnel dove troverete un Save Beacon. Saltate sulla colonna e sul gradino più basso della piramide. Giratevi verso destra e saltate in diagonale verso un'altra piccola sporgenza e velocemente saltate a quella successiva e poi ripetete l'operazione per non rimanere schiacciati dai macigni che si staccano dall'alto. Quando raggiungete la penultima rientranza, cominciate a saltare verso l'alto fino a che non raggiungete un tunnel che si trova nella parte destra della piramide: raccogliete il Large Medipack, le munizioni per Magnum e Uzi (secondo segreto).
Uscite e scivolate fino alla porta rossa in basso (Foto 84), saltate alla piattaforma successiva davanti a voi, giratevi a destra e saltate su un'altra passerella per recuperare il Large Medipack, poi saltate con la rincorsa alla piattaforma successiva, tiratevi su, entrate nel tunnel e raccogliete le munizioni per l'Uzi, poi premete l'interruttore. Tornate all'ingresso, gettatevi in acqua e tirate la leva sotto, uscite velocemente a sinistra, arrampicatevi sulla colonna e ripercorrete a velocità supersonica il tragitto sulla piramide prima che la porta rossa si chiuda, altrimenti dovrete ripetere l'operazione. Saltate sulla piattaforma a prima vista irraggiungibile e tiratevi su (che fatica!), salite le scale e saltate nella porta in cima, poi salvate la posizione al Save Beacon.

84

Saltate le punte acuminate e tuffatevi in acqua, prendete le munizioni per lo Shotgun e tirate la leva, nuotate verso la porta aperta (Foto 85) ed emergete. Arrampicatevi e attraversate la tagliola indenni, raccogliete le munizioni per l'Uzi e giratevi a destra, saltate sulla piattaforma successiva e correte velocemente nel tunnel. Fate fuori il demone volante, raccogliete le munizioni e tuffatevi nella piscina. Emergete in una stanza con delle sfere. Premete gli interruttori e sparate alle bestie a mano a mano che si avvicinano, salvate la posizione e tuffatevi in acqua prendendo il corridoio precedentemente sbarrato da tre porte (Foto 86). Uscite ed entrate nel tunnel, girate a sinistra in prossimità del muro nero e salite sulla collina, poi prendete a destra per il corridoio rosso e avvicinatevi alla porta, premete l'interruttore ed entrate. Raccogliete le munizioni per l'Uzi, spostate indietro il blocco e poi, da destra, due volte in avanti contro il muro. Tornate al corridoio rosso e premete ancora l'interruttore, poi passate tranquillamente oltre il blocco

85

86

CONTROL YO

che avete appena spostato (Foto 87), accoppate il demone e proseguite il vostro cammino.

Saltate sulla piattaforma di destra e salvate la posizione al Save Beacon.
Girate l'angolo e sparate ai due demoni, scivolate lungo la rampa e prima di finire infilzati nella trappola, spiccate un salto verso una delle due strisce rosse sul lato opposto (Foto 88), raccogliete il Large Medipack, le munizioni per Shotgun e Uzi, poi proseguite per giungere nella nuova stanza.

Giratevi a destra e sparate al demone, correte e saltate sulla piattaforma a sinistra, camminate sul lato destro di questa e posizionatevi in modo tale che i piedi siano sul triangolo scuro. Saltate sulla piccola piattaforma, giratevi, correte nel tunnel e sparate al demone, poi saltate sulla rampa centrale della stanza e poi contro il muro successivo, girate a destra, raccogliete le munizioni per gli Uzi e premete l'interruttore. Correte verso la piattaforma stretta e poi in direzione di quella con il blocco che dovete spostare indietro per rivelare l'esistenza di un tunnel. Entrateci, attraversate indenni la tagliola e poi sparate ai due demoni, girate a destra e raccogliete lo Small Medipack e le munizioni per l'Uzi, girate nuovamente e sporgetevi per sparare alla creatura, poi saltate sulla piattaforma successiva e in fondo al tunnel potrete salvare la posizione.
Saltate sulla piattaforma nell'angolo e premete l'interruttore, tornate nella stanza della lava e saltate indietro fino a tornare alla piattaforma di ingresso, giratevi a sinistra e saltate sulla colonna, poi ancora a sinistra e ancora su una colonna infine saltate nella porta scavata nella roccia.
Arrampicatevi e premete l'interruttore alla fine del tunnel, poi tornate all'ingresso e saltate sulla colonna di sinistra e di conseguenza sulle altre. Entrate nel tunnel e seguitelo, correte in un angolo e poi velocemente verso l'alto a destra fino a raggiungere un passaggio segreto: avete una sola possibilità e tenete ben presente anche che dovrete massacrare le tre creaturine che vi sbarreranno la strada... Questo è il terzo segreto e, se doveste sbagliare, potete ricaricare una partita.
Ritornate sul tunnel principale e girate a sinistra per prendere il tunnel rosso, passate oltre la porta (rossa) e attendete che si chiuda. Arrampicatevi nel tunnel sopra la porta, correte in fondo e saltate su una pedana alla vostra destra: prendete le due cartucciere di Uzi e correte nel tunnel. Sparate alla creatura e raccattate un altro caricatore per l'Uzi. Proseguite e fermatevi un passo prima della tagliola e quando arriva il macigno saltate a destra per evitarlo, continuate per la rimanente rampa ed entrate nella porta. Salvate la posizione, poi girate a sinistra e spingete il blocco per due volte in avanti. Girate a destra e scendete lungo il tunnel che porta a due pulsanti (Foto 89): premete quello di destra e saltate immediatamente indietro, poi calatevi nel buco. Andate verso la roccia e saltate indietro, poi andate dritto e tirate una leva che apre la porta a fianco dell'interruttore che faceva scattare la trappola.

Ritornate quindi sopra, sparate alle tre mummie che vi aspettano ed entrate nella nuova stanza, raccogliete le cartucce per l'Uzi dal pavimento, tirate l'interruttore e salvate la vostra posizione.
Scivolate giù dalla rampa e sparate alle due mummie che vi attendono, ma ASSOLUTAMENTE NON ALL'UMANOIDE: questo è infatti un doppione di voi stessi (Foto 90) e l'unico modo per toglierlo di mezzo è quello di farlo cadere nel pozzo di fuoco che si trova alla sinistra dell'entrata. Per farlo, dovete arrampicarvi sulla colonna a sinistra, saltare su quella successiva e spiccare un balzo verso la piattaforma con la porta: premete l'interruttore e ripetete VELOCEMENTE l'operazione sulla zona chiara in fondo alla stanza. Posizionatevi infine al centro della piattaforma (esattamente nel punto in cui, dall'altra parte, c'era la botola...): se avete fatto alla velocità della luce, il vostro sosia sarà spirato tra le fiamme e avrà aperto una nuova porta. Entrateci, sparate al centauro e raccogliete le munizioni per l'Uzi, fate fuori un'altra belva, correte in fondo al tunnel e girate a destra: seguite la piattaforma e premete l'interruttore, poi andate a premere il pulsante a sinistra e correte velocemente al centro della stanza per entrare nel tempio dello Scion. Raccogliete le munizioni per l'Uzi e poi usate lo Scion e farà la sua comparsa una vecchia conoscenza (Foto 91)...

THE GREAT PYRAMID

Il primo gingillo che dovrete affrontare è un mostro dannatamente brutto e ostico (Foto 92), ma che non regge molto bene l'impatto con i proiettili dell'Uzi...

Una volta che avrete steso "Magilla Gorilla", raccattate tutte le munizioni per l'Uzi sparpagliate sul pavimento ed entrate nel tunnel rosso: scivolate lungo la rampa e spingete tre volte in avanti il blocco, poi salite sulla rampa per raggiungere un secondo blocco che dovrete spingere avanti una volta. Salite nel tunnel soprastante e salvate la posizione al Save Beacon. Oltrepassate la tagliola e seguite il tunnel, all'intersezione girate a destra e spingete il blocco in avanti

per una volta. Tornate all'intersezione e girate a destra, correte oltre la porta rossa e cascate in una nuova stanza, tirate indietro il blocco una volta, poi ritornate nel tunnel. Girate a sinistra, scendete e spingete avanti per una volta l'ennesimo blocco. Fate ritorno alla porta rossa, salite sul blocco e premete l'interruttore, correte nella stanza successiva, girate a destra e saltate sul blocco più scuro, poi ripetete l'operazione altre due volte. Giratevi e tornate indietro al ponte segreto (Foto 93) che

avrete attivato saltando sull'ultima zona: recuperate velocemente gli oggetti all'interno della stanzetta e avrete trovato il primo segreto, poi ritornate sulla piattaforma dalla quale siete arrivati.

Correte in un tunnel finché non vedete un masso (Foto 94): fate qualche

passo e appena questo si muoverà verso di voi, correte indietro ed evitatelo, poi salite sulla rampa successiva e ripetete l'operazione. Camminate sulla piastrella instabile e aggrappatevi per non farvi troppo male quando cadete... Calatevi nel buco, girate l'angolo e salvate la posizione.

Sparate allo Scion (Foto 95) finché

non esplode, attraversate la porta e sparate alle bestie che saltellano qua e là, gettatevi nella parte bassa e gettatevi nel buco (Foto 96).

Giratevi e saltate verso la crepa nel muro, continuate verso destra e lasciatevi cadere sulla rampa, poi saltate in fondo per evitare di cascare nella lava ed entrate nella nuova stanza. Camminate sul lato destro della collina e attendete che il macigno passi, poi saltate verso la lama (Foto 97)

ed evitate quelle piantate nel terreno

Fate due salti per raggiungere l'altra porta, aggrappatevi alla crepa sul lato sinistro del muro e spostatevi a destra fino alla piattaforma lontana. Calatevi sulla piattaforma segreta e recuperate i Large Medipack e le munizioni per l'Uzi. Saltate sullo scivolo e poi sulla colonna davanti e salvate la posizione.

Girate a destra e saltate nel tunnel, correte sulle piattaforme pericolanti e correte nel tunnel dietro la lama oscillante, girate a destra ed entrate nel corridoio correte finché un masso non inizia a rotolare verso di voi, correte indietro ed evitatelo: saltate e prendete lo Small Medipack e continuate lungo il corridoio fino a raggiungere una porta. Premete l'interruttore per aprirla, girate a destra e prendete le munizioni per l'Uzi, giratevi ancora e correte verso il buco nella lava (Foto 98),

attendete che il masso rotoli verso di voi e poi saltate sulla piattaforma in alto. Andate nella stanza successiva e correte cercando di aggrapparvi alla sporgenza davanti alla lama oscillante (Foto 99),

tiratevi su ed entrate nella caverna (il terzo ed ultimo segreto), all'interno della quale troverete un Large Medipack e delle munizioni per l'Uzi. Tornate indietro alla prima rampa e attendete un secondo macigno: arrampicatevi e correte nella stanza successiva, poi tuffatevi nella pozza d'acqua sotto di voi. Raccogliete le munizioni per l'Uzi e proseguite fino a emergere in una nuova stanza dove potrete salvare la posizione in vista dello scontro finale...

Raccogliete le munizioni per l'Uzi e correte all'interno della grande stanza: vi si parrà davanti Natla in tutta la sua bruttezza di demone alato (Foto 100) e

tutto quello che dovrete fare è abbatterla a colpi di Uzi. Una volta che questa si sarà accasciata fingendosi morta, attendete che si rialzi e tarpatele nuovamente le ali... Ora andate alla rampa nella angolo e buttatevi nel buco dietro, seguite la strada finché non arriverete in prossimità di una colonna, saltate su quella successiva in diagonale e ripetete l'operazione. Prendete l'ultimo tunnel e scivolate verso la salvezza (Foto 101).

Godetevi la sequenza finale perché avrete terminato Tomb Raider!

P. S. Che finale pacco...

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

MARZO PAZZERELLO? NO, SEMPLICEMENTE SCEMO

E rieccoci puntuali all'appuntamento mensile con la vostra rubrica preferita: il titolo come al solito non c'entra assolutamente niente, ma noi Bovas seguiamo per il medesimo una regola ferrea riassumibile, in parole povere, in questo modo: "Pensa alla prima cosa che ti viene in mente, e poi scrivila". Prima di cominciare, però, lasciatemi ringraziare di cuore il mitico e unico Smanz Stunz, che ci ha riscritto per insultarci laddove nessuno ci aveva mai insultato prima. Stavolta evitiamo di rispondergli, ci limitiamo a rispedire al mittente tutte le parolacce che, con incommensurabile faccia tosta, ha avuto il coraggio di mandarci. Prima o poi, magari, si degnerà anche di scriverci quale medico gli ha prescritto la lettura della nostra rivista... Marzo pazzerello? No...

Noi Bovas

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELL'ESSERE

Cari Bovas, spiegatemi una cosa: perché secondo voi "Quando usciranno le fantascientifiche console a 64 bit pieni probabilmente il N64 sarà già un ferrovecchio"? E cosa vuol dire "Il PC insegna"? Ragazzi, voi dovreste essere i primi a saperlo: console e computer sono due mondi differenti, a partire dal fatto che chi ha una console non sempre sa usare un computer e chi ha un computer non lo utilizza unicamente per giocare (non sempre è vero, purtroppo, e comunque se vuoi possiamo presentarti una persona capace di cambiare un pezzo del suo PC ogni giorno solo per il gusto di vedere l'istogramma dei benchmark innalzarsi di un pixel in più... NdBovas), e non sempre seguono le stesse regole di mercato. E poi non vi pare un po' troppo presto per fare pronostici così azzardati? Se il Super NES è riuscito a resistere fino adesso all'attacco dei 32 bit Sega e Sony, il N64, a rigor di logica, dovrebbe poter tenere testa facilmente a dei suoi pari. Quando Sega e Sony lanceranno i propri 64 bit il N64 avrà già raggiunto la piena maturità e difficilmente gli utenti se ne vorranno staccare per passare a una console che ha la medesima potenza, ma un parco software decisamente minore. Naturalmente queste sono tutte congetture, non esiste niente di più empirico e imprevedibile del mercato (mi correggo, qualcosa esiste!). Ma poi cosa significa 64 bit "pieni"? Ci sono forse ancora dubbi che il N64 non sia una console a 64 bit? È ovvio che non sono ancora stati sfruttati tutti e 64 (aaaaaarrrgh! Urlo di dolore di un informatico colpito allo stomaco... NdP), credo nemmeno la metà di quanto vengano ora sfruttati i 16 del Super NES (cacchio! Ma avete visto Ultimate Mortal Kombat III e Street Fighter Alpha 2? Identici all'originale! E Donkey Kong Country 3? Ray Man vatti a nascondere!), ma la ragione, io credo, è legata molto probabilmente al prezzo e al supporto (la cartuccia, gesto ai limiti fra il coraggioso e l'incosciente) dei giochi stessi. Ora come ora il N64 è la console più potente, ma anche la più costosa (un milione dal mio negoziante di fiducia), e se anche i giochi fossero altrettanto costosi (e già sono i più costosi) il N64 non riuscirebbe mai a decollare. Un acquirente potrebbe quindi chiedersi perché pagare al prezzo di un 64 bit una console che dà le stesse prestazioni di una a 32 (vedi Mortal Kombat Trilogy). In questo caso si paga l'hardware (sbagliato: in questo caso si paga solo la foga infantile di avere il giocattolo nuovo prima degli altri, visto che presto la console sarà importata ufficialmente a una frazione del suo costo attuale NdP), energia potenziale, e non il software, energia effettiva. Ma l'acquirente sa anche che col tempo, quando cioè un sufficiente numero di N64 sarà stato venduto, quella macchina potrà far girare giochi decisamente migliori rispetto a quelli delle altre macchine (e gli costerà anche un terzo rispetto a quello che l'ha pagata all'epoca... NdP). Il coraggioso gesto della Nintendo richiede quindi anche un coraggioso (incosciente NdP) gesto da parte dei suoi accoliti, resta da vedere quanta gente coraggiosa (incosciente NdP) è rimasta su questo piccolo pianeta.

Alfa Centauri

Caro lettore dell'altra costellazione, tu hai espresso pacatamente il tuo punto di vista, ma nella foga hai commesso un paio di leggerezze: innanzitutto, ti è sfuggito il fatto che il Nintendo 64 sarà prestissimo importato ufficialmente, e di conseguenza ai suoi potenziali acquirenti non sarà richiesto alcun atto di coraggio, almeno dal punto di vista economico. Finalmente i giochi stanno uscendo e, di conseguenza, alla neonata console cominciano a spuntare i denti da latte. Probabilmente presto comincerà anche a mordere. Bisogna vedere come reagiranno Sega e Sony, se intendono cioè perseguire la strada dell'abbassamento dei prezzi (ormai se lo possono permettere, visto che il costo dell'investimento e dello sviluppo iniziale dovrebbe essere già ampiamente rientrato) e offrire a prezzi più che mai appetibili macchine già collaudate come Saturn e Playstation, ampiamente supportate dalle software house e con un parco software straordinariamente ampio. Poi sopravvaluti la capacità di adattamento del videogiocatore e sottovaluti invece l'avanzare del progresso tecnologico. Probabilmente i 64 bit di Sega e Sony vedranno la luce solo tra un anno o due, ma in ogni caso le loro capacità tecniche non saranno simili a quelle del N64, ma decisamente superiori. Un anno di vantaggio vuol dire tantissimo, e chi ha un PC sa che in dieci mesi si è passati dalle schede video VESA alle S3 PCI, tre o quattro volte più veloci e potenti, anche se - in questo ti do ragione - è anche vero che nel frattempo il Nintendo 64 avrà consolidato la sua fetta di mercato, potenzialmente enorme. Ti devo poi necessariamente dare torto quando dici che i mercati di PC e console sono drammaticamente diversi, non è affatto vero e il sintomo più evidente è proprio la produzione del software: se ci hai fatto caso, i titoli più blasonati escono ormai nel triplice formato PC, PSX e Saturn, con alcune software house che aggiungono alla lista anche il Nintendo 64. Anche la concezione di hardware è cambiata, l'utente di console è molto più attento e suscettibile agli avanzamenti tecnologici che in passato, e a noi, a cui tocca leggere decine di "uffa, ho appena comprato una nuova console a 32 bit, e ora la vorrei già cambiare perché ce n'è una più potente in giro", puoi credere con estrema tranquillità. Infine la questione dei 64 bit "puri"... Non voglio fare il solito scetticone, ma la Nintendo ha spacciato per anni il suo Super NES come un 16 bit, quando ormai tutti sappiamo che il suo processore centrale altro non è che un 6510 potenziato, e come tutti sappiamo questo tipo di CPU rientra di diritto nella categoria degli 8 bit: questo dovrebbe già bastare a insinuare qualche dubbio. Se poi calcoliamo il prezzo di un PC con architettura PCI-RISC a 64 bit puri... Anche qui, come hai detto tu, restiamo nel campo delle congetture, e in fondo chi se ne frega! Ci sono i giochi? Sono belli? No, di più, sono delle gallate pazzesche... E allora bando ai benchmark e alla politica degli armamenti, aspettiamo che il prezzo cali e giochiamoceli come meglio crediamo!

IL TENZONE SPERTICATO

No, no e no! È dannatamente villoso! Non mi sto riferendo al vostro benamato caporedattore, bensì ai nostri pelosi amici Bad Cat e Hot Fox, che sfidando leggi fisiche particolari tenteranno in un futuro alquanto prossimo di trasformare il BHC in uno zoo vietato ai minori di 18 anni. Le loro spettacolari menzioni sono già passate alla storia: Bad Cat "Lady Godiva, fatti crescere la coda e ne riparliamo..." Hot Fox "il volpone strafico, con la coda più grossa sulla faccia della terra e del mare..." (l'importante, come ben si sa è esserne convinti... NdSmaranz) e nonostante i lettori si siano ribellati, loro continuano imperterriti a scrivere missive smaliziate e, senza alcun pudore, sbattono le loro virtù (vantandosi peraltro dei loro pelosi attributi, NdSmaranz) sulle ormai insozzate pagine del BHC. Immaginate l'incauto bambino che, aprendo CM, debba sorbirsi le fobie dei quadrupedi sopraccitati (più che mai allupati, NdSmaranz). È violenza gratuita! Scandaloso! (e peloso, NdSmaranz).
Ormai nulla può fermarli, soprattutto ora che lui è il gatto, e io la volpe, siamo in società; di noi ti puoi fidar... (e ti credo!).

Sorcillo Carudduddu e Smaranz Titunz.

P.S. Ma se la mucca è femmina e il toro è maschio, i Bovas che cavolo sono?

Bah, non saprei proprio cosa altro aggiungere... In effetti anche io ho avuto la sensazione che il BHC si stesse trasformando in una sorta di zoo, cercherei comunque di fare una distinzione tra i vari "animali": voi sapete bene chi è stato il primo della serie, vero? Beh, in fondo nemmeno Bad Cat poteva prevedere cosa sarebbe accaduto di lì a pochi mesi... Molti emuli, resi forti dallo pseudonimo animalesco, hanno iniziato ad approdare su queste pagine, generando un vero e proprio putiferio (per la serie: battaglie tra animali, tutto alla facciazza del WWF). Inutile dire che questo, alla lunga, stanchi...

L'AMICO DI GARGAMELLA

Salve a tutti, sono io, Ugo Baldassarre (ebbene sì, sono il patrigno di Gargamella) e mi accingo a riscrivervi perché un tale si è permesso di criticare Raffo e io non potevo di certo restare impassibile: non osate mai più dire a Raffo che è un incompetente e un buffone (capito Smanz Stunz?) perché lui è il più grande di tutti. Nessuno come lui sa unire comicità demenziale e professionalità! Sono un suo grande fan, lo ammetto. Ma come diavolo fa a inventare tante cretinate ogni mese (beh, per lui non è poi così difficile... NdD)? È un grande! Concordo con Smanz per quanto riguarda i picchiaduro 2D! Sono dannatamente divertenti (e belli) e anch'io ho notato molto disinteresse da parte vostra (che fine hanno fatto Street Fighter Zero 2 per Saturn, Samurai Shodown 3 per Saturn e PSX e tanti altri ancora?).
Ed ora alcune domande:
1) Che versione di Virtual On avete recensito? Io possiedo quella americana ma alcune schermate sono differenti.
2) Meglio Sega Rally o Daytona Remix?
3) Perché tanta pubblicità per Soul Edge per PSX? In versione Coin-op ha una grafica spettacolare, e fin qui non ci piove, ma una giocabilità alquanto limitata (troppo casuale).
4) Mi consigliate un gioco di golf veramente completo per Saturn?
Pubblicatemi! E statemi bene!

Ugo Baldassarre.

P.S. Raffo sei grande! Complimenti comunque a tutti!

Hihihi hahaha! (per chi non lo avesse capito questa è una risatina in stile "Gargamella"). Caro il mio patrigno, lieto di fare la tua conoscenza... Ma non dilunghiamoci in facezie e passiamo al dunque:
Punto primo - Raffo: forse non spetterebbe a me prendere posizioni di attacco o di difesa nei confronti di "colleghi" (non li ho mai definiti entro questi canoni) di lavoro, ma non posso fare a meno di spezzare una lancia a favore (possibilmente sulla zucca) del mentecatto in questione: che in redazione tutti lo vogliano mazzulare, lanciare contro il muro per farlo rimbalzare, infilargli le dita nel naso e tante cose carine è un dato di fatto (da dirlo a farlo ne passa. NdRaffo), ma, ciò nonostante, stimo Raffo come redattore; il suo stile è infatti molto originale, la sua demenzialità "geniale" (è forse la cosa più difficile da comprendere, visto che la sua espressione di default non è mai stata delle migliori), insomma, il divertimento è assicurato... Ok, a qualcuno questo potrebbe non piacere, in fondo non tutte le persone possiedono uno spiccato senso dell'umorismo... Ai succitati individui suggerisco di imparare a memoria il manualetto incluso nella confezione del gioco, esso è infatti più dettagliato, molto particolareggiato e soprattutto completissimo, ma sicuramente meno divertente...
Punto secondo - le simpatiche domandine che tu ci hai posto...
1) Quella europea, passataci dalla Sega Europe.
2) Personalmente propenderei più per la prima ipotesi... [Sega Rally tutta la vita. NdAlex].
3) Perché tanta pubblicità per il nuovo dentifricio con i microgranuli? Perché la nonna della pubblicità della candeggina Ace non è più la stessa? In definitiva, chi può dirlo? [Non ho mai giocato alla versione coin-op, però quella PlayStation è estremamente divertente e giocabile - l'Edge Master Mode poi allunga di molto la longevità del titolo... NdAlex].
4) A quest'ultima domanda rispondo io (Raffo), visto che qui in reda di giochi sul golf non ne capisce un'acca nessuno; ad ogni modo, l'ultimo da noi pubblicato (e quindi anche il più facile da reperire) è Actua Golf, comunque due ottimi titoli (anche se un po' datati) sono Valora Valley Golf e PGA Tour '97. Già che ci sono, colgo l'occasione di ringraziarti per aver preso le mie difese, io scrivo per i lettori ed essere tanto apprezzato non può che farmi un grande piacere... bella te.

PARENTI DI RAUL BOVA? NO, GRAZIE...

Cari Bovas, siete parenti di Raul Bova? O siete i famosi scooter Piaggio NDD e NDP? Scusate l'orrenda battutaccia ma non ho ancora capito bene chi diavolo voi siate... Insomma, mi sembrate abbastanza capaci, quindi perché non scrivete qualche bella recensione?
Vi scrivo in attesa del lancio ufficiale dell'Ultra 64 in Italia e con questa missiva vorrei schierarmi contro quei simpaticoni (Il Flagello Epistolare e Smanz Stunz) che criticavano rispettivamente Marco 64 (Marco???? NdD) e ConsoleMania.
Il primo, che deduco sia in possesso della superba console Sony, sarà infuriato perché la sua macchina, che fino a poco tempo fa era quella che mangiava più poligoni, colori e amenità varie, adesso non riesca a reggere il confronto con il Nintendo 64. Francamente ciò mi fa molto piacere, i possessori del Play Station sono sempre stati pronti a criticare il Saturn perché muoveva pochi poligoni, effetti clipping a mille, Daytona convertito da cani ecc... Ma da quando la nuova console Nintendo è uscita sul mercato le lodi verso di essa sono aumentate esponenzialmente incutendo paure di obsolescenza ai possessori di un 32 bit. Mario 64 è notevolmente superiore al 90% dei giochi PlayStation, il 10% che rimane è rappresentato dai migliori giochi per la console Sony (Tekken 2, Resident Evil...) che, secondo me, non riescono comunque a eguagliare il titolo di casa Nintendo in questione.
Riguardo a Smanz Stunz (cavolo, parli tanto di serietà e poi guarda che nome ti dai) cos'ha da insultare Raffo e le sue recensioni, che io ritengo le più belle (per essere sinceri non sono precisine precisine ma certamente non sono noiose)? Personalmente acquisto ConsoleMania perché scrivete (in maniera via via crescente) del N64, ma questo lo fanno in molte, ed io scelgo la vostra rivista perché mi diverte, cosa che il vero videogioco deve dare; in più mi informa e consiglia su eventuali acquisti; se foste più seri probabilmente perdereste quindi un lettore.
Concludendo vi pongo tre domande:
1) dato che mi sembra che almeno uno di voi adori Ken Il Guerriero, vorrei sapere se è a conoscenza o meno di un improbabile versione cinematografica della mitica serie animata (sapete, mi sono giunte all'orecchio strane voci...).
2) Quando esce l'N64 PAL?
3) Si sa qualcosa sul costo della console e delle cartucce nella versione importata ufficialmente?
Ve faso i mii pii cari saludi e ve racomando de esere sempre come siete adeso (da leggersi con un bell'accento veneto. Spero che voi Lombardi non ci odiate...)

Saluti da Andrea Marconi.

P.S. Raffo, la recensione di Cool Boarders è troppo bella come molte altre che hai scritto tempo addietro, grande l'idea del Facce Ride e, fammelo dire, sei troppo spiritoso.
P.P.S. Non potreste inserire più foto di voi redattori?

Prima di iniziare la solita precisazione del caso: di Raul Bova non ce ne potrebbe pregare di meno, tra l'altro non abbiamo nulla da spartire con lui... Non ti provare infine a paragonarci a degli scooter: Paolone e io ci divertiamo così tanto quanto lo zarrone di turno cade dal suo scooter mentre fa le penne... Ok, dopo ciò, la parte seria della missiva: concordo pienamente su quanto tu abbia detto circa le "Raffiche" recensioni, in fondo è circa quello che ho scritto nella missiva precedente; per quanto riguarda le ormai infantili diatribe in stile "la mia console è più bella della tua, pa pa pero!" non voglio proprio prenderne parte, chissà se, così facendo, il tutto possa cadere più rapidamente nel dimenticatoio... Infine, mi spiace deluderti, ma non sono a conoscenza di dati precisi sul prossimo lancio della console "sessantaquattrobittiana" della Nintendo sui mercati europei [dai un'occhiata alle news di questo numero... NdAlex].

LE RECENSIONI SONO ANCORA TROPPO SBRIGATIVE!

Cari Bovas, non ci posso credere! Sono passate due settimane dalla mia precedente missiva e già torno a scrivere a ConsoleMania! Il motivo è dovuto essenzialmente all'uscita del primo CM novantasettino (!?) che mi ha colpito per varie ragioni. Innanzitutto mi dovreste (ammesso che ne abbiate la possibilità) spiegare in breve una frase che mi ha lasciato di stucco; cito testualmente dalla preview di Super Mario Kart: "se Super Mario Kart fosse uscito un paio di giorni prima, lo avreste trovato su questo numero di ConsoleMania". Come sarebbe? A voi bastano solo due giorni per provare alla grande e recensire di brutto un titolo del genere? Passate le notti insonni in redazione per poi recensire un titolo da trecentomila lire dopo poche ore di test? Rileggendo i miei vecchi Zzap! mi sembra di ricordare che ogni gioco, prima della recensione, venisse provato a fondo per oltre una settimana! Non è più così? Adesso bastano, diciamo 10-11 partite al massimo per recensire un gioco sotto tutti i suoi aspetti? Vi prego di chiarire questo mio dubbio metodico.
Altra nota interessante: la lettera di Smanz Stunz. Devo ammettere di essere perfettamente d'accordo con lui per quel che riguarda le recensioni di Raffo; ho già espresso la mia idea nella mia lettera precedente, ma sono anche rimasto l'unico del mio gruppo che acquista regolarmente ConsoleMania per il sopraccitato motivo. Fortunatamente Raffo ha scritto molto meglio del solito in questo numero di gennaio: le recensioni di X2 e Fifa 97 sono ironiche ma esaustive. Palma d'oro invece agli

articoli di TMB e Mr. Tao. Il loro stile è veramente scorrevole e i contenuti sono succosi (ma che sto a dì?). Un BRAVI anche a MA e Alex, sempre divertenti e originali! Mi sono accorto solo ora delle scritte microscopiche che inseriscono puntualmente nella copertina di ConsoleMania. Ma da che numero hanno cominciato? [Dal 53 - peccato che sulla copertina del numero 60 sia stata tagliata - abbiamo misurato in maniera errata e l'abbiamo posizionata male... NdAlex].
Ma ora vorrei far sapere a voi Bovas cosa veramente invidio a TGM (che non acquisto più dal momento che Saturn e Playstation hanno sostituito il mio Amiga): BovaByte!!! Cavoli, fate qualcosa, non voglio rinunciare alle cavolate ivi contenute nonché alle mitiche vignette di Davide Manzi!
Ho finito, adesso devo proprio tornare al lavoro; se il capo mi becca a scrivere lettere invece che fare fatture non me la cavo più con una nota sul registro! Beata la vita del liceale...

Ivan Bersanetti.

Ok, proviamo un po' a riflettere sulla questione "Mario Kart": esso è innanzitutto un gioco di guida prettamente arcade, uno di quei giochi che, per intenderci, si potrebbero trovare tranquillamente in sala giochi; ora, questo genere di videogiochi (gli arcade, lo ribadisco) possiedono la seguente proprietà: sono divertenti dalla prima partita e già all'inizio fanno capire di che cosa si tratti. Se così non fosse nessuno infilerebbe un solo gettone in un coin-op, in quanto gli ci vorrebbero almeno dieci giorni consecutivi di gioco per capire se il titolo in questione sia meritevole o meno. In conclusione penso proprio che una ventina di partite, magari giocate nei soliti "doppioni" redazionali possano ritenersi più che sufficienti per valutare un titolo come Mario Kart. Per quanto riguarda la seconda parte della missiva, beh, rileggiti attentamente le risposte precedenti... Alla prossima.

SIAMO UMANI, SOLO UMANI...

Cari e mitici Bovas, il motivo per cui il mio cervello infinito si è sforzato per scrivervi, è perché vorrei rispondere ad una lettera pubblicata sul numero 59 di un certo "Smanz Stunz" (nome dal quale si capisce il suo livello intellettivo), il quale vi offende oltre modo. Aoh! Ma chi ti credi di essere, il Padreterno? Devi sempre ricordarti che parli a titolo personale, solo perché tu e i tuoi compagni non comprate più Consolemania, le loro vendite dovrebbero andare male? Io (tanto per la cronaca) conosco molta gente che ha una console, e tutti puntualmente hanno la loro copia di CM. Poi come ti permetti di chiamare "buffone" Raffo solo perché fa qualche battuta nelle recensioni? A me piace soprattutto per quello, ma insomma, immagina una rivista che descrive videogiochi seria, quando questi ultimi servono a divertirsi, ma va' (censura)...
Inoltre anche per me i picchiaduro 2D hanno decisamente rotto, si erano belli ai tempi in cui avevo il Megadrive (ora ho una PSX), ma non oggi, quando ci sono delle macchine da gioco capaci di creare picchiaduro al livello di Tekken 2 (e guarda che io sono un appassionato di Rullakartoni). "Tra tutte le riviste che leggo queste parole saltano fuori solo da voi", a' bello, io compro la bellezza di OTTO riviste diverse (comprese quelle estere), e tutte esprimono la medesima impressione, quindi prima di scrivere documentati un po'. E per finire in bellezza, ricordati che chi fa le recensioni è un essere umano come noi (sempre che tu lo sia), quindi esprimono la loro impressione, e questa può apparire giusta per alcuni, mentre falsa per altri. Questa è la mia opinione...

The King

PS: Ok Bovas, siete contenti? Per il pagamento ne parliamo quando passo per la redazione!

Inutile aggiungere che sottoscriviamo in toto... È bello notare come voi lettori reagiate contro le critiche più dissennate, vuol dire che evidentemente la "maggioranza silenziosa", molte volte, trova i suoi ambasciatori...

DAL NUMERO UNO...

...Chissà poi perché deve fare tutto il tempo 'sto casino che se muoveva solo le lancette nessuno si lamentava tranne io che quattro carte per un giornale non le avevo mai sborsate che se non era per la Ferrari e le palme mi sarei fatto un maxicono Motta tipo Gigi non c'è ma la cremeria sì tipo io mi chiamo Gigi della Gialappa apostrofo esse ma quello che c'era scritto anche sopra la gnocca del cinquantotto con tre t cinquantotto due in più di quelli che esce ancora graffettata ma ciemme è su un altro pianeta planet dov'è finito il Gallarini 'spetta che spengo la tele che barba di film se trovo una penna gli scrivo cacchio sono troppo forti un po' di complimenti se li meritano magari mi dicono che sono lecchino ma non sono idiota tipo il Sansone vesuviano stupratore tipo il tipo che nel piesse spara robe tipo vigliacchi se non mi pubblicate cribbio sette anni non sono uno scherzo di Viareggio sono solo lavoro complimenti insulti amicizia mica solo tra loro perché spero di essere anch'io un anello di questa catena che se la guardi bene ci vedi e ci trovi un sacco di Uomini quel dì di ottobre le gocce di pioggia scivolavano sulla Ferrari e le scarpe bagnate mi facevano anche male ai piedi e la testa mi scoppia se non spacco 'sta sveglia...

Alex "A al cubo" Anolfi

Davvero uno strano monologo interiore il tuo, privo di punteggiatura e per questo senza respiro. Ricordo di aver studiato questo tipo di tecnica narrativa tanti anni fa al Liceo,

ma sinceramente non ricordo se i monologhi d'esempio avessero una punteggiatura o meno, di certo resta il fascino dei pensieri in libertà, delle sinapsi cerebrali riprodotte pedissequamente su carta, del rifiuto del filo logico conduttore e di tutte quelle caratteristiche sintattiche che in teoria dovrebbero distinguere uno scritto grammaticamente corretto da uno che non lo è. Mi è piaciuta, ma adesso siete pregati di non copiarlo in massa.

A BADILATE TI DOVREMMO PRENDERE!

Spiacevoli Bovas, sono un ragazzo di ventun anni che ha deciso di scrivervi non per parlare di videogiochi o console, bensì della sua vita. Quest'ultima è indubbiamente normale, amo molto scrivere (coltivo, infatti, la speranza di diventare uno scrittore) e sono una specie di super-sportivo. Purtroppo ho un grave problema: incontro delle difficoltà a trovare dei "veri" amici (almeno nella mia città). Quest'anno ho cambiato università, perdendo le vecchie conoscenze, il fatto che mi preoccupa riguarda i rapporti distaccati e freddi che ho allacciato con i nuovi compagni di corso.
Parliamoci chiaro, frequento dei buoni amici (che abitano, purtroppo, a molti chilometri di distanza, e che per questo vedo poche settimane all'anno), eppure non riesco a inserirmi in un gruppo per uscire il sabato sera. Ho provato più di una volta a frequentare gente nuova, trovandomi spesso a disagio. La verità è che le persone conosciute mi appaiono insensibili e lontane dalle idee e dai valori che condivido (qualcuno crede ancora nella solidarietà e nella comprensione?), in definitiva mi sembrano dei colleghi.
Forse sono io troppo presuntuoso e pretenzioso. Forse il mio carattere chiuso e la mia timidezza rendono così difficili le mie relazioni con gli altri. Non so più cosa pensare, d'altronde quando è estate (conscio naturalmente che il periodo induce ad essere più aperti e disposti a nuove avventure), incontro spesso delle persone con le quali intreccio rapporti profondi. Inoltre, stranamente, le ragazze (fraintendendo forse le mie attenzioni amichevoli) mi "vengono dietro" (sfortunatamente mai quelle che mi attirano veramente); ne approfitto per salutare affettuosamente Maria Cristina, Francesca, Elisa I ed Elisa II (anche perché pensano che vogliano badilarmi per i due di picche che ho rifilato loro).
Dopo avervi annoiati con i miei problemi, vi prego disperatamente di consigliarmi e/o aiutarmi. Nel caso vi sia qualcuno che ami le console, lo sport, la musica, le ragazze e la vera amicizia, e si senta nella mia situazione, spero vivamente che si faccia sentire su queste pagine. Un saluto e un grazie anticipato da

Dan

Chissà perché, ma rileggendo la tua lettera più volte, mi è sembrato che in un paio di occasioni tu ti sia divertito a prenderci un po' in giro, perché vedi, ad essere sincero, non riesco proprio a intravedere il problema. Ci chiedi una soluzione che già hai saputo tu stesso delineare, proprio in quella frase riferita all'estate: possibile che il tuo animo non riesca ad essere egualmente disponibile e aperto anche negli altri periodi dell'anno? Non sono gli altri a comportarsi come colleghi: sei tu che li vedi come tali. Forse è vero che sei un po' troppo pretenzioso (presuntuoso no), chiedi a gente che magari ha il suo fardello di problemi peggiori dei tuoi, di assecondare i capricci della tua timidezza che, in quanto tale, non lascia trasparire i tuoi veri sentimenti. Ti annoi con i conoscenti del sabato sera: beh, è normale... Se non li conosci a fondo e non ti apri un po' con loro difficilmente diventeranno degli 'amici'. Forse ti senti un po' in soggezione per qualche arcano motivo, forse li ritieni un vago traguardo da raggiungere, ma in realtà sei tu che, dai retta a me, dovresti guardarti un po' allo specchio e convincerti di essere un vincente, come tutti loro. Auguri.

MICROPOSTA

Questo mese ci sono arrivate diverse lettere in risposta a Smanz Stunz, fortunatamente tutte in nostra difesa (e vorremmo ben vedere!) segno evidente che le parolacce e gli insulti non portano a grandi risultati. Per cui ringraziamo qui tutti coloro che non abbiamo potuto citare nelle lettere precedenti, e che sarebbero davvero troppi da nominare qui (correremmo il rischio di dimenticarci qualcuno). In compenso possiamo fare un bel terzo grado ad Adriano "Raptus" Passamonti, che ci ha mandato la foto di una ragazza da pubblicare nel "Facce Ride", lasciandoci questo misterioso messaggio satanico: "non guardatela troppo". Ma si può sapere CHI È? Non ti chiedo questo in virtù della bellezza o meno del soggetto, ma proprio perché preferiremmo che le vostre foto foste voi stessi a spedircele, cioè, se la tipa in questione ci avesse scritto anche solo due righe del tipo "Questa sono io, pubblicatemi", avremmo subito passato la foto al Raffo, ma siccome vorremmo evitare stupidi scherzi, considera a tutti gli effetti sequestrata l'immagine allegata. Tranquillo, non la guarderò troppo, così non si consuma. Ci hanno poi scritto alcuni amici di Marco Camuti, per esprimere il loro dissenso sul trattamento riservato al medesimo da parte nostra e dei lettori che sono intervenuti contro di lui, in sostanza, ci viene contestato il modo "disumano" con cui nel BHC "Non si rispettano le opinioni altrui, per quanto divergenti" dalle nostre. Checché ne diciate, Marco tempo addietro ci andò giù abbastanza pesante, è quindi logico che chi si è sentito in causa abbia reagito. Noi, come al solito, cerchiamo 1) di difendere il nostro operato, in quanto frutto dei nostri sforzi e 2) di dare voce anche a chi non si limita a criticare. Poi vale la regola generale: chi scrive può anche essere portatore di handicap, aver bevuto, fumato qualche stupefacente o essere in crisi perché la ragazza l'ha appena mollato, ma in ogni caso la sua lettera verrà letta e interpretata da noi e dagli altri lettori per quello che c'è scritto, punto. Poi se anche fosse l'individuo più timido, indifeso, bonaccione al mondo, gli altri certamente non potrebbero saperlo, e reagirebbero di conseguenza. O vogliamo fare come i perbenisti-a-ogni-costo, quelli che negano a tutti i costi le responsabilità individuali, e dare anche noi la colpa agli oggetti più disparati per questo o quel male del mondo? I giovani bevono fumano si drogano si mettono al volante e poi s'ammazzano perché son scemi? Colpa delle discoteche! Undici criminali di cui uno padre di due figli si organizzano meticolosamente e lanciano i sassi dal cavalcavia così chi ammazza qualcuno vince una cena, perché sono delle emerite teste di c....? Colpa dei videogiochi che storpiano il senso della realtà! Insomma, se io scrivo "viola" gli altri leggeranno "viola", cosa volete che ne sappiano, poi, se io in realtà sono daltonico!? Salutiamo così Sky High e riportiamo il PS più utile e rappresentativo: "Ma cosa si è fumato Alex? Ecco un riepilogo dei suoi messaggi subliminali nelle copertine: 53) Se riuscite a leggere questa scritta, non avete bisogno di occhiali (mutuato da Spaceballs); 54) Non ci posso credere: (il resto è illeggibile, perché scritto in blu su sfondo viola)[il mio ConsoleMania preferito... NdAlex]; 55) Lo strillo di copertina: Aaaaaaaahhhhhh; 56) Cuccurucucù paloma ahiahiahiahiahi cantava; 57) Chisto è 'o paese d' 'o sole; 58) [censurata - è una citazione da Die Hard, ma è un po' pesante... NdAlex]; 59) Trust no one; [sul numero 60 c'era scritto "Baciami, stupido" - ipotetica frase detta da Turok al dinosauro, mentre lo tiene per il collo; peccato sia stata tagliata in fase di confezione della rivista... NdAlex] non dubito che dietro ad ognuna di queste frasi ci sia una storia: spero di non saperla...". Concludiamo salutando velocemente due lettrici, la giovanissima Caterina Naldi (per quanto riguarda le console a 16 bit, ehm... faresti meglio a passare a una più moderna già da subito...), e la simpaticissima Claudia "DNA", che ci ha fatto un sacco di complimenti (soprattutto a me: ti ringrazio pubblicamente anche se avrei preferito esaudire il tuo desiderio e risponderti privatamente... ma anche una volta trovato il tempo di scrivere, cosa per me sempre più difficile, dove cavolo la spedisco la lettera se non accludi il tuo indirizzo? Come dici? La busta? Sorry, se l'è fregata qualcuno prima che la tua lettera mi arrivasse - e così ti fai un'idea del clima che aleggia in Redazione - in parole povere, riscrivi... NdP). E con questo è davvero tutto, ci si rilegge puntuali il mese prossimo.

PS ad uso, abuso e consumo del Paolone: non posso non ringraziare la mia Stella, un po' per l'ospitalità con cui ha accolto nella sua casa tedesca me e il mio PC portatile, ma anche per la corrente che le ho scroccato per alimentare quest'ultimo, e redarre la mia parte di Posta... In compenso, Alecs riceverà il BHC con qualche giorno di ritardo anche questo mese - stavolta non ho potuto nemmeno ricevere il suo solito sollecito via email eh eh eh eh eh!... [crack - ridi adesso... NdAlex].

Vivi fantastiche avventure e divertiti con i più bei videogiochi: garantisce Konami

International Super Star Soccer Deluxe

Il gioco di calcio che tutti aspettavamo è finalmente arrivato! • Partecipa ai più prestigiosi tornei intercontinentali, organizza partite di coppa e campionato. • Ogni giocatore possiede particolari caratteristiche fisiche e tecniche che lo differenziano dagli altri, avrai quindi la possibilità di gestire delle verie e proprie "star" in ogni singola squadra. • Decine di opzioni permettono di configurare nei minimi dettagli la disposizione tattica della squadra, la marcatura uomo a uomo, la grandezza del campo di gioco, le condizioni atmosferiche e altro ancora... • Possibilità di assegnare cambiamenti di tattica in tempo reale durante la partita; gridate ai vostri: "metteteli in fuorigioco!" o "tutti in avanti!" • 36 squadre europee e extraeuropee. • Fino a 4 giocatori contemporaneamente. • Azione arcade con combinazioni spettacolari di colpi concatenati.

HALIFAX HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano -